Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 67 - GENNAIO 1998

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

E se non vi va bene, è così lo stesso! *K*

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quando tutto sembra aver raggiunto una condizione di stallo, interviene però la dea Peitho, di un'agenzia divina concorrente: la sua missione è convincere Keiichi a esprimere un desiderio che nemmeno lui ha il coraggio di palesare in pubblico, e che è legato sicuramente al... *trasporto* che prova nei confronti di Belldandy. D'altra parte, essere innamorati di una dea richiede unicamente un rapporto di tipo platonico... O no?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

OFFICE REI

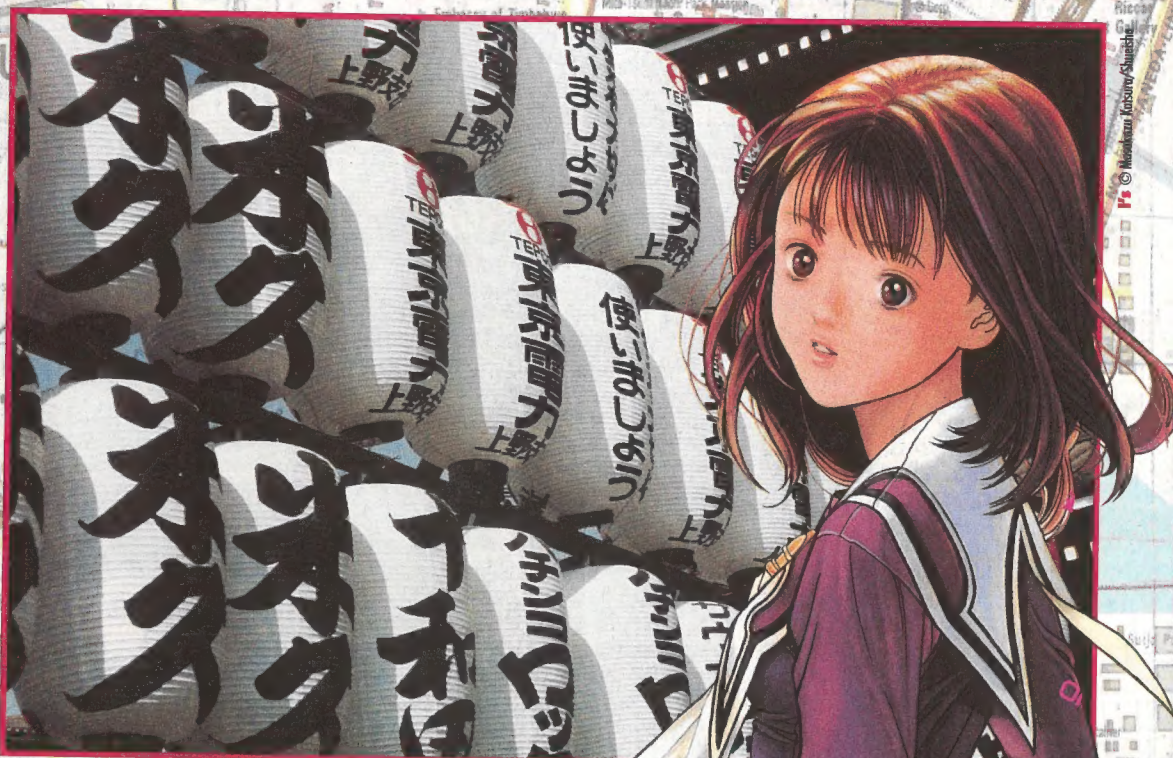
Yuta è un ragazzo da poco rimasto orfano della madre, suo unico genitore fino a quel momento. Proprio mentre fa considerazioni su come cambierà la sua vita, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene... pur non credendo assolutamente a nessuna di queste cose!

...E IL PROSSIMO MESE?

Non vi daremo respiro! Preparatevi, perché per la nostra rivista ammiraglia il 1998 sarà un anno di fuoco, con novità incredibili sia dal punto di vista dei fumetti, sia da quello della *quantità* dei medesimi! Non capite cosa intendiamo? Fa lo stesso: presto potremo essere più chiari nel raccontarvi una delle più sorprendenti **Kappa Sorprese** che abbiamo mai escogitato, e che - ne siamo arcisicuri - vi manderà in sollucchero. Non riuscite a resistere all'attesa? Pazienza. Potrete sempre rifarvi in febbraio con la **Kappa Sorpresa** di San Valentino (**Kappa Magazine** 68 sarà un gradito regalo da fare alla vostra lei...): il mese prossimo, infatti, queste pagine ospiteranno la grande Naoko "**Sailor Moon**" Takeuchi con il suo **Rain Kiss**, storia autoconclusiva, romantica e divertente creata subito dopo la fine della sua serie più celebre! Forza! Mancano solo 30 giorni!

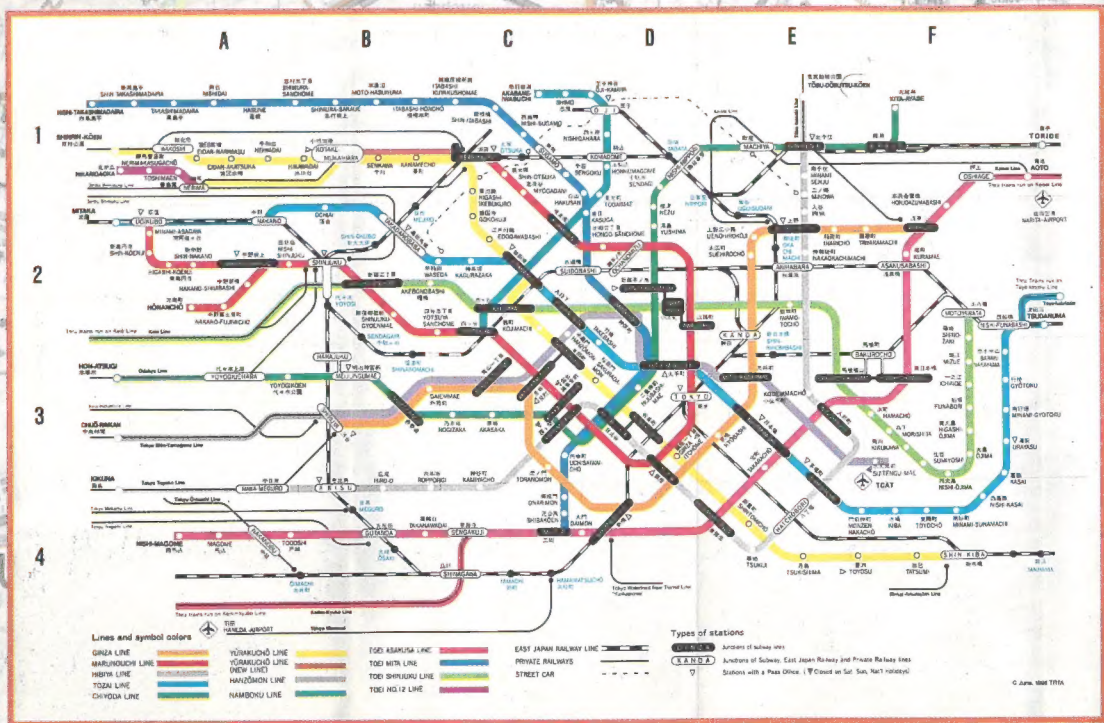
GUIDA DI SOPRAVVIVENZA PER OTAKU

GLI APPUNTI DI VIAGGIO DEI KAPPA BOYS

Tutte le foto sono di Massimiliano De Giovanni

I"s © Masakazu Katsura/Shueisha

Ore 8:25 della mattina. Lo sbarco a Narita, l'aeroporto di Tokyo, è previsto fra soli cinque minuti. Dopo una 'notte' insonne passata a guardare film americani in lingua originale – o comunque doppiati in una lingua che non è la tua – ti senti veramente un 'cittadino del mondo' mancato e ti riprometti, cosa che naturalmente non farai mai, di riprendere a studiare l'inglese non appena sarai ritornato in Italia. Per raggiungere la lontana Tokyo ci sono volute ben 13 ore e mezza di volo, nonché 3 ore e mezza di attesa in aeroporto, ma finalmente fuori dal finestrino si intravede uno scorcio di campagna giapponese talmente simile a un panorama nostrano che ti viene il dubbio di aver fatto il giro del globo e di essere ritornato a casa!

E' appena sbarcati a Narita che si ha il 'primo contatto' con una società piena di contraddizioni, ma affascinante come solo quella giap-

Lines and symbol colors
GINZA LINE · MARUNOUCHI LINE · HIBIYA LINE · TOZAI LINE · CHIYODA LINE · YŪRAKUCHŌ LINE · YŪRAKUCHŌ LINE (NEW LINE) · HANZŌMON LINE · NAMBOKU LINE · TOEI ASAKUSA LINE · TOEI MITA LINE · TOEI SHINJUKU LINE · TOEI NO.12 LINE · EAST JAPAN RAILWAY LINE · PRIVATE RAILWAYS · STREET CAR
Types of stations

In alto, la mappa della metropolitana di Tokyo, alcuni pannelli segnaletici e gli immancabili distributori di biglietti.

ponese sa essere. E' facile immaginare il Giappone come un tecnologico paese delle meraviglie, e quasi ti aspetti che da un momento all'altro debba arrivare un automa che si offre di portare le tue valigie. Naturalmente non è così. Di tecnologia ce n'è tantissima, ma è invisibile! L'aspetto che sembra prevalere è assolutamente un altro. Da Narita, con circa un'ora di treno, si raggiunge l'immensa città di Tokyo, ed è durante il viaggio che hai veramente la conferma di essere in un paese straniero in tutti i sensi. I campi che circondano le rotaie sono immense risaie, le case (villette in miniatura con i tetti dei colori più impensabili) si addossano le une alle altre in maniera imbarazzante, e qua e là spunta un tempio da cartolina. E poi insegne luminose a perdita d'occhio, edifici assurdi che solo un architetto pazzo potrebbe realizzare. Il moderno attaccato all'antico. Un tempietto schiacciato tra i grattacieli che, per non inglobarlo, hanno preferito circondarlo. Cavi elettrici che oscurano lo stretto passaggio tra i palazzi di una strada. Il silenzio, contrapposto al caos delle nostre città. Nessuno suona il clacson, gli autisti rispettano il codice della strada in perfetto ordine: sanno sempre dove andare grazie alla guida satellitare che quasi tutti possiedono. Non ci sono macchine parcheggiate lungo le strade, e presto ce ne spiegano il motivo: nessuno può comprare una macchina se non ha un garage a casa sua e un posto auto in ufficio dove parcheggiarla. Proprio per questo Tokyo, che nonostante la sua immensità è una città di pendolari, ha una rete ferroviaria e metropolitana talmente capillare da rendere assolutamente superfluo l'uso dell'automobile. Guardare la piantina della metropolitana è come guardare un polipo gigantesco dalle decine di tentacoli, ma orizzontarsi non è poi così difficile: ogni linea ha un nome e un colore ben preciso, e i nomi delle fermate sono scritti il più delle volte sia in lettere occidentali, sia in 'hiragana' (la lingua giapponese è composta da tre alfabeti: gli ideogrammi, chiamati 'kanji', che identificano intere parole, gli 'hiragana', che servono per scrivere e per traslitterare la pronuncia dei 'kanji', e i 'katakana', che si usano per scrivere parole straniere ormai entrate nel vocabolario nipponico). Parlando con gli amici, ben presto diventa un'abitudine, dire frasi del tipo: «Be', che ci vuole? Prendiamo l'arancione fino all'incrocio con la viola e siamo a Shibuya!».
Naturalmente questo discorso vale solo in parte: per quanto riguarda la **JR line** (la ferrovia che funziona come una metropolitana, ma viaggia in superficie) i colori ci sono, ma la piantina è molto più complessa: le fermate sono segnate in 'kanji', qualche volta in 'hiragana', ma quasi mai in lettere occidentali. L'unico modo per non perdersi è quello di avere una buona memoria fotografica e riconoscere a colpo d'occhio il carattere della fermata da raggiungere.
La prima cosa che si deve sapere per scegliere dove dormire a Tokyo è che la città è suddivisa in 24 quartieri: Adachi, Katsushika, Edogawa, Kita,

CONTINUA

Arakawa, Sumida, Koto, Kita, Itabashi, Toshima, Nerima, Nakano, Sujinami, Setagawa, Ota, Meguro e Shinagawa sono i più periferici, mentre Bunkyo, Taito, Chuo, Minato, Shibuya, Shinjuku e Chiyoda sono i quartieri centrali, e ci vuole circa un ora per tagliare la città in metropolitana da una capo all'altro. Ogni quartiere possiede un suo centro (come lo intendiamo noi), e come tanti piccoli satelliti ruotano attorno ai quartieri centrali, fulcro della vita lavorativa, ma anche notturna. Ce n'è per tutti i gusti: chi ama la vita notturna può scegliere di fermarsi a Shinjuku o a Shibuya, chi invece vuole stare più tranquillo può scegliere Chiyoda, che, ospitando il palazzo imperiale, tende a offrire un stile di vita più sobrio. La nostra scelta è caduta su Ueno, nel quartiere di Taito, per svariati motivi: è una zona abbastanza tranquilla, è un'ottima stazione di collegamento per la metropolitana e la **JR line**, e inoltre parte e arriva proprio lì la Keisei line, il collegamento più rapido e immediato con l'aeroporto di Narita. Un'ottima cosa, se si ha intenzione di ripartire con le valigie stracariche di acquisti (e quindi insollevabili), sono le valigie dotate di rotelle... La carta pesa! Altra cosa da tenere in considerazione è che le linee metropolitane e ferroviarie chiudono a mezzanotte: se si vuole far tardi, magari in un divertente karaoke, va tenuto in considerazione il fatto che per il ritorno si dovrà chiamare un taxi. Non sono mai stata in America, ma secondo me l'aspetto dei taxi è molto americano. Innanzitutto sono vetture enormi, e poi sono colorati a seconda della compagnia: bianchi, gialli, verdi, arancioni ecc... (quelli arancioni ricordano un po' la macchina di **Starsky e Hutch**). Per chiamarli basta alzare una mano, ne passano a centinaia. E' quando l'automobile si accosta che si può dare uno sguardo al guidatore: camicia bianca, guanti bianchi, cravatta nera e cappello stile militare in testa. Proprio mentre ti stai fiondando sulla maniglia per entrare in macchina, lo sportello si apre automaticamente, lasciando intravedere l'arredamento interno: sedili bianchi e pizzi (probabilmente ogni autista ha una zia che si diletta nel fare la calzetta). Una volta seduto, mentre cerchi di chiudere la porta, l'autista esclama frasi incomprensibili, ma dal tono di voce inequivocabile: prima che sia troppo tardi capisci finalmente che la porta, così come si è aperta da sola, da sola si deve richiudere. La corsa, tutto sommato, è abbastanza economica, ma piuttosto inquietante, perché per la prima volta ti rendi veramente conto che le automobili tengono la sinistra come in Inghilterra.

Trovare alloggio in Giappone è piuttosto facile,

ALTA TENSIONE!

In alto e a destra, Torre di Tokyo: veduta dall'alto e dal basso. In basso, Cutie Honey sorride ai piedi della Torre dal cartello pubblicitario che promuove l'omonima serie animata. Sino allo scorso anno era Sailor Moon a dare il benvenuto ai visitatori della Torre.

A sinistra, un tipico *Sushi Bar* a Ueno. I piattini scorrono su un pratico *tapis roulant* e i clienti possono servirsi a piacimento: il colore e il numero dei piattini stabilisce il conto. Più in basso, confezioni di sushi in vendita a soli 500 yen, poco più di 7.000 lire.

infatti esistono moltissimi hotel, molti dei quali però a ore (in **Orange Road** o in **City Hunter** si notano spesso) e destinati esclusivamente al sesso. Ma è assai facile distinguerli dagli altri, anche perché sono concentrati soprattutto a Shinjuku e Shibuya. Gli altri si dividono in tre categorie: i 'ryokan', gli alberghi in stile occidentale e i 'capsule hotel'. I primi sono i più belli e i più economici: sono delle pensioncine a gestione generalmente familiare e con poche camere, arredate in stile orientale. Soggiornando lì ti senti veramente giapponese. La vasca da bagno è separata dagli altri servizi e viene utilizzata, una volta fatta la doccia, per rilassarsi dopo una giornata di duro lavoro. Nei ryokan più grandi esiste spesso un grande bagno comune dotato di una piscina di acqua bollente in cui tutti gli ospiti dell'albergo possono immergersi contemporaneamente. Naturalmente, divisi per sesso. Gli alberghi in stile occidentale sono solitamente grattacieli dotati di tutti i comfort, ma assai costosi e 'freddi'. Assolutamente sconsigliate le cellette singole in stile **Il quinto elemento**, se non altro perché assieme a te non troverebbero spazio tutti i libri acquistati!

Improvvisamente arriva la fame: in effetti, con tutti gli stimoli visivi a cui si è sottoposti è difficile seguire anche quelli olfattivi, che comunque ti bombardano costantemente durante la giornata. Non ci si può credere, ma i giapponesi mangiano sempre! I ristoranti sono aperti a qualsiasi ora del giorno, e per di più sono pieni di clienti affamati. I giapponesi mangiano quando hanno fame e quando hanno tempo, quindi non si rischia mai di avere un buchino nello stomaco e di non sapere come riempirlo. Mi è capitato di assistere alla colazione di un signore seduto in un tavolo vicino al mio. Io mangiavo una fetta di torta (in realtà era una piccola opera

Tempio shintoista di Harajuku. In alto a sinistra, dispensatore di oracoli: ogni profezia costa 100 yen, circa 1.500 lire. In alto a destra, alcuni studenti hanno appeso gli oracoli di cattivo auspicio ai fili perché siano distrutti dalle intemperie: solo in questo modo il fato avverso sarà infatti scongiurato.
A fianco, le preghiere scritte di loro pugno dai fedeli su apposite tavolette di legno.

d'arte... La pasticceria giapponese meriterebbe uno spazio a parte) e bevevo un 'café o lé' (caffellatte): stavo facendo, in poche parole, quella che per loro è una tipica merenda. Il signore vicino a me aveva invece un pesce affumicato e del riso al Curry! Alla faccia della colazione!
Scegliere dove o cosa mangiare è la cosa più semplice del mondo. Ogni locale espone in vetrina una copia in cera di quello che offre il menù, con tanto di nome e prezzo evidenziati. Basta scegliere il piatto che si desidera e comunicarlo al cameriere... a costo di trascinarlo davanti alla vetrina per indicare con il dito la pietanza. Chi ama il 'sushi' (pesce crudo servito su polpettine di riso) può azzardarsi a entrare in alcuni locali molto caratteristici in cui, grazie a un lapis roulant, la deliziosa cibaria ti scorre davanti agli occhi dandoti la possibilità di pescare solo le qualità di pesce preferite. E per il conto? Nessun problema, ogni piattino ha un costo, basta sommare i piatti alla cassa. Per chi invece non sopporta il pesce crudo ci sono gustose alternative, come il riso al curry (qui il curry è molto diverso dalla polverina che conosciamo noi) o il 'tonkatsu', una gustosa cotoletta servita su un cuscino di verza e accompagnata da una salsa dal nome sconosciuto, ma dal sapore simile alla Coca Cola. Se proprio non piace la cucina nipponica ci si può comunque buttare sugli onnipresenti Mc Donalds, Wendis o Kentuky Fried Chiken, diffusi veramente ovunque. Un'unica raccomandazione: acquistate solo panini conosciuti, senza farvi tentare dalle invenzioni create in loco. In genere, oltre ad avere un sapore orribile, hanno effetti devastanti sul nostro fisico!
I ristoranti sono poco costosi, anche perché i giapponesi pranzano sempre fuori casa, ma bisogna far attenzione alle bevande. Appena ci si siede a tavola arriva una cameriera con un bicchier d'acqua (sempre ghiacciatissima in qualsiasi stagione) o con del tè verde caldo. Farsi riempire il bicchiere non costa nulla, mentre costa moltissimo ordinare birra, Coca Cola o altro. Conviene bere acqua a tavola, quindi, e in caso si abbia voglia di una bibita, aspettare di incontrare per strada un coloratissimo distributore di lattine (ce ne sono di inenarrabili): per la modica cifra di circa 1.500 lire, infatti, è possibile acquistare qualsiasi bibita si desideri, sia bollente, sia ghiacciata, perché, come ormai avrete capito, in Giappone non esistono le mezze misure. Dopo aver ben rimpinzato lo stomaco, arriva il momento di fare un po' di shopping, e si può acquistare veramente di tutto. Come Shinjuku è famosa per i divertimenti, Ghinza lo è per la moda, Akihabara per l'elettronica... Ma la lista potrebbe essere infinita. Basti pensare che per ogni cosa che si desidera, c'è un posto ideale dove comprarla!
Esistono milioni di librerie: la catena della **Kinokuniya** è la più grande e

Approfittando di una gita scolastica, alcuni bambini giocano con l'UFO Catcher nella sala giochi della Torre di Tokyo: tramite uno speciale gancio è possibile catturare splendidi doni.

fornita, ma se si cercano solo manga conviene raggiungere un **Manga no Mori** (Bosco dei manga)... Ce ne sono tantissimi sparsi per tutta Tokyo, e uno di questi è anche a Ueno. Se invece il vostro obiettivo sono i negozi di animazione, potete affidarvi al circuito degli **Animate** e degli **Animec**, quindi Shinjuku e Shibuya sono la vostra meta. Sempre a Shinjuku, dopo il **Virgin Megastore** e sotto al cinema, c'è un piccolo negozietto sotterraneo affiliato alla Toei (come lo stesso cinema) chiamato **Anime Police Pero**, dove si possono acquistare cell originali e gadget vari. **Animate** e **Animec** vendono anche le videocassette, ma il posto migliore per acquistarle è ad Akihabara. Allo **Yamagiwa** potete trovare anche laser disc e fumetti. Inoltre, numerosi negozietti vendono materiale video usato a prezzi stracciatissimi. Ricordate sempre una cosa, però: in Giappone i negozi non sono tutti sulla strada come da noi, ma si snodano sui diversi piani di un edificio, e spessissimo anche sotto terra. L'**Animec** di Shin-juku è al terzo piano di un palazzo quasi anonimo! Ampliate i vostri orizzonti visivi, quindi... ma senza andare a sbattere contro un palo!

Un ultimo avvertimento: ogni giorno è buono per far shopping, compresa la domenica, ma nel fine settimana i giapponesi sono tutti in giro per acquisti: se si è in vacanza conviene lasciare campo libero agli indigeni e dedicarsi ad attività più rilassanti, come visitare qualche tempio, e se si è fortunati assistere a qualche sconosciuto rito religioso.

Barbara Rossi

NUOVA STAGIONE MANGA

Come ogni anno, l'autunno e l'inverno sono i mesi più propizi per la fioritura di nuovi progetti editoriali, e così anche nel Paese del Sol Levante sbocciano titoli a non finire. Superata la sonnolenta estate, in cui nessuna casa editrice si arrischia a pubblicare novità, il rientro dalle vacanze vede i frutti degli studi di redattori e autori che hanno strizzato i propri cervelli in gran segreto fin dalla primavera precedente, alla ricerca del colpaccio editoriale dell'anno. E per novità si intendono sia lavori di autori emergenti, decisi a tutto pur di entrare nell'Olimpo dei MangaKa, sia nuove opere dei vecchi 'lupi di ma... nga' che riescono in un modo o nell'altro a tornare sempre alla ribalta con sfavillio di colori ed effetti speciali. E se l'industria dell'animazione langue un po', sofferente - a parte in rarissimi casi - della carenza di idee innovative, il mondo della carta stampata sta sparando in questo momento le sue cartucce migliori.

Partiamo dalla Kodansha; anche se i manga-fan sono abituati a pensare a una casa editrice in termini legati unicamente al fumetto, bisogna ricordarsi che grandi compagnie come questa occupano tutte le branche dell'editoria, e che in funzione di ciò la nostra 'mamma' è la casa editrice più prestigiosa del Giappone e addirittura la più grande di tutta l'Asia: una quantità di dipendenti esorbitante, un'estensione tale (solo per quanto riguarda la sede centrale, senza contare quelle disseminate per mezzo mondo) da occupare con i suoi uffici un intero viale, un'uscita della metropolitana che ne ha acquisito il nome e in cui si apre una vetrina con tutte le sue ultime uscite del mese. La Kodansha ha anche una sorta di 'feeling' con la Disney, poiché il suo fondatore era amico personale del celeberrimo Walt, e così, nel parco di divertimenti di Tokyo Disney l'intera Toon Town (la città di **Roger Rabbit**) è da essa sponsorizzata. In virtù di questo, esiste a Toon Town una sorta di passaggio segreto (con tanto di pannello estraibile e codice segreto) fra le bizzarre case urlanti e gommose, che permette unicamente ai dipendenti di Kodansha di accede-

In alto a sinistra, un matrimonio shintoista. In alto al centro, la sfilata di Tokyo Disneyland. A fianco, la redazione di "Afternoon", popolare rivista di Kodansha.

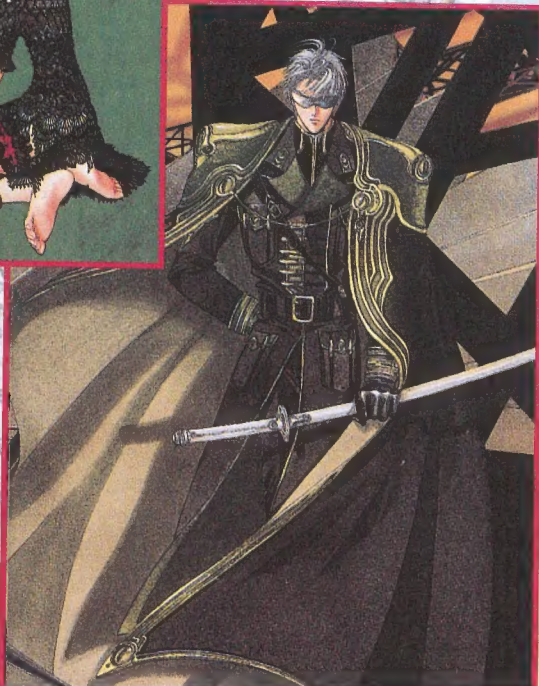
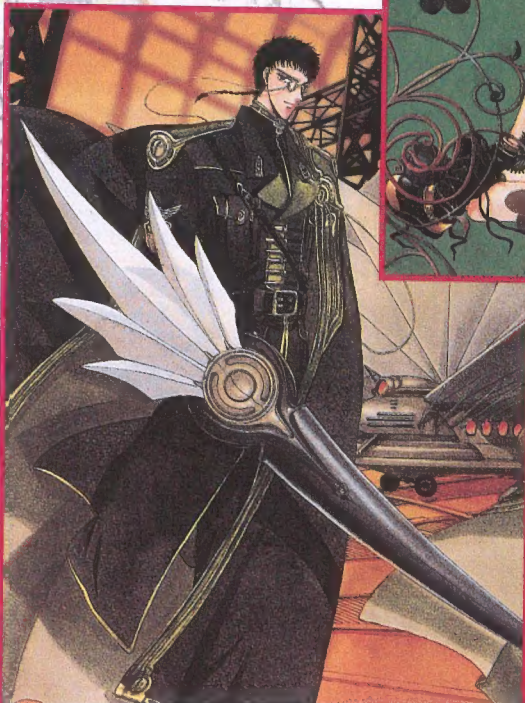
re a un'attrazione riservatissima, la Casa di Topolino, in cui due signorine vestite di rosa, all'interno di un grande salone accogliente e vellutato del medesimo colore, attendono ogni giorno l'arrivo di visitatori prestigiosi che accolgono a suon di bevande finché il celebre roditore & signora non sopraggiungono ad accompagnare personalmente gli ospiti a visitare la loro sontuosa dimora.
Ebbene, da una ditta così interessata a tante realtà diverse, nata da una piccola casa editrice che si occupava inizialmente di sole sceneggiature teatrali, era logico che nascessero le idee più nuove della fine degli anni '90. Dopo aver sperimentato manga di ogni genere e target, dopo esser stata l'unica ad aver ospitato decine di autori stranieri sulle pagine delle proprie riviste più seguite, dopo aver dato vita ai serial più curiosi e celebri degli ultimi trent'anni e dopo aver fatto nascere autori di prestigio internazionale, la Kodansha offre oggi un panorama vastissimo di novità, che spaziano dalla soap opera al cyberpunk. E proprio con questo genere si appresta a suscitare nuovamente scalpore a cavallo tra il 1998 e il 1999, naturalmente grazie al genio indiscusso di Masamune Shirow, poiché finalmente uscirà l'attesissimo secondo volume di **Ghost in the Shell** (conosciuto dai lettori di **Kappa** come **Squadra Speciale Ghost**), ma che porterà un titolo diverso! Sorpresa delle sorprese, infatti, il secondo volume della saga sarà intitolato **Manmachine Interface**, e si tratta di quella che è stata considerata finora la nuova serie di Shirow (ne aveva parlato il Kappa nella sua rubrica qualche mese fa). In questo nuovo capitolo la bella Motoko Kusanagi, unita in simbiosi con il Marionettista, è libera di vagare a suo piacimento per la Rete mondiale e di prendere possesso in ogni episodio di androidi, cyborg, robot e computer 'indossandoli' come un abito e lanciandosi in situazioni inimmaginabili in precedenza. Per accompagnarne il lancio, dopo il lussuosissimo box **Cyberdelics**, uscirà per Kodansha anche un libro d'illustrazioni avente come soggetto Motoko Kusanagi & Company. Sempre per quanto riguarda la fantascienza, i due 'mostri sacri' Katsuhiro Otomo e Alejandro Jodorowsky hanno deciso di far attendere il loro pubblico, e stanno tutt'ora lavorando a **Megamex War**, un colossal a fumetti che vedrà la luce chissà quando. Nel frattempo, a consolare tutti coloro che gioiscono nel leggere manga 'fuori della norma' ci pensa Masashi Tanaka con il suo **Gon**, di cui è attualmente in lavorazione il quinto volume. Ma non si disperino i fan italiani del piccolo caterpillar squamoso, perché esiste

Card Captor Sakura © CLAMP/Kodansha

una raccolta di episodi fuoriserie interamente a colori che in patria sono stati pubblicati solo in rivista, e che giungeranno presto in Italia raccolti in un volume a se stante, in modo da alleviare l'attesa. Cosa curiosa, la Kodansha non raccoglierà in volume tali racconti, mentre la statunitense DC Comics (la casa editrice di **Batman** e **Superman**) ne ha acquistato i diritti per un'edizione che sarà identica a quella italiana.
Passando al settore 'piccante', apprendiamo che la figlioccia della rivista "Young", ovvero la pepatissima "Young Exacta, chiude i battenti... Insuccesso? Al contrario: dalle sue ceneri sorgerà "Uppers", che ne manterrà il target trasgressivo, erotico e così via, staccandosi però dalla madrina. Un vero spin-off editoriale,

Clover © CLAMP/Kodansha

Les milles fleurs © Nami Akimoto/Kodansha

Mugen Densetsu Takamagahara © Megumi Tachikawa/Kodansha

PQ Angels © Naoko Takeuchi/Kodansha

insomma. E dato che proprio da "Young Exacta" erano stati estrapolati alcuni manga apparsi in Italia su **ErotiKappa**, c'è da sperare bene per il futuro. Tra parentesi, visto il successo avuto dal primo special erotico targato Star Comics, è già in lavorazione il secondo, ancora una volta ricco di materiale raffinato e bizzarro, con alcune 'hit' imperdibili come le voluminose forme computer-grafiche di Mon Mon e la grottesca preistoria di Akira Ooyama.

Spostiamo ora il tiro sul settore che sta attualmente dando le maggiori soddisfazioni sia in Italia che in Giappone: lo shojo manga. Ancora bistrattato nel nostro paese solo dai pochi che non l' hanno ancora letto e per questo non ne hanno capito il valore (più o meno come quelli che, dieci anni fa, deridevano i manga-fan per i loro gusti senza cognizione di causa), in patria si sta evolvendo e sta dando origine a nuove diramazioni. La più strana e interessante, finora, è quella sperimentata dalle iperattive CLAMP nel loro **Clover**, imperniato di un'atmosfera surreale e di una grafica innovativa, che alterna momenti di rigida grafica ad altri completamente ariosi ed evanescenti; la miniserie troverà un epilogo nel terzo volume, dove verrà svelato il mistero della protagonista Sue, scortata dall'uomo d'arme Kazuhiro F. Ryu a Fairy Park. Di **Clover** è in preparazione un film d'animazione per le sale cinematografiche della durata di 50 minuti, che verrà presentato abbinato a quello di 60 minuti di **Card Captor Sakura**, delle stesse autrici; quest'ultimo farà da apripista alla relativa serie animata televisiva che prenderà il via fra tre mesi, in aprile, mentre in Italia giungerà sulle pagine di **Amici** una volta conclusa **Sailor V**. **Clover**, invece, è già programmato per l'edizione completa in tre volumi su **Storie di Kappa**, anch'esso nel 1999.

Ma non ci lasciano a bocca asciutta nemmeno altri nomi noti, e fra questi il più celebre è sicuramente quello di Naoko "Sailor Moon" Takeuchi. Dopo aver testato la soap pura e semplice in **Rain Kiss** e **Miss Rain**, la 'Spice Girl dei manga' torna al collaudato mix commedia-avventura con **PQ Angels**, dove due simpatiche... scarafaggine sono impegnate a cercare la loro principessa rapita da una misteriosa banda con intenzioni poco chiare. I loro nomi sono Peanut (nocciolina) e Kyuri (cetriolo), da cui la sigla presente nel titolo - nonostante della 'Q' non resti altro che la pronuncia - e hanno il potere di trasformarsi in normali ragazze umane semplicemente baciando qualcuno. Il 'potere del bacio' serve poi anche a mettere in atto una vera e propria simil-sailor-trasformazione in costume, e il fatto che questo bacio se lo scambino fra loro due si preannuncia già come spunto per nuove polemiche.

Naturalmente la caccia ai diritti è scattata subito, ed è probabile che in breve tempo la Naoko nazionale veda sfuggirsi di mano le avventure delle sue due nuove eroine, catturate dagli affamati produttori di animazione e magari sviluppate in maniera imprevista alla

Cowa! © Bird Studio/Shueisha

stessa autrice. Ma anche astri emergenti come Nami "Miracle Girls" Akimoto e Megumi "Saint Tail" Tachikawa si sono date da fare, e così sono nati due nuovi shojo pronti a passare il testimone a quelle che in Italia sono giunte come **Terry e Maggie** e **Lisa e Seya**. Nel primo caso, si tratta di **Les Milles Fleurs**, storia della dolce Chika, appassionata di giardinaggio, e di un misterioso ragazzo apparso un giorno tra i cespugli di un giardino destinato a essere chiuso. La storia richiama un po' la celeberrima **Candy Candy** e il suo 'principe della collina', poiché Chika conosce Hibiki, con cui non va per niente d'accordo, ma che somiglia in maniera inquietante al giovane misterioso. Cambia leggermente le carte in tavola **Mugen Densetsu Takamagahara - Dragon Saga** della Tachikawa, che pur continuando sul filone shojo-azione si lancia sul fantasy, dove la protagonista, Yuki, è impegnata nella ricerca di quattro sfere che permetteranno al Sole di continuare a sorgere sia sul Mondo degli uomini, sia su quello degli dei. Inizia così un viaggio fantastico fra terre incantate degno del 'clampesco' **Rayearth**.

Se la Kodansha punta a sfondare il mercato e a creare nuove ramificazioni dell'intrattenimento, cercando anche un nuovo tipo di pubblico, chi si arrocca sui propri principi e sui propri autori è la Shueisha, fino a questo momento la casa editrice che ha pubblicato la rivista più venduta nella storia dei manga. Il fatto, però, è che una sola rivista non può tenere testa a un mercato ampio come quello giapponese, e così, ultimamente, le vendite sono scese di un bel po' dai pluricitati 7 milioni e mezzo di copie alla settimana. Stiamo parlando di "Jump Magazine", la rivista su cui hanno pubblicato finora tutte le loro storie più celebri Akira Toriyama, Tetsuo Hara,

Sakon © Ryu/Nihashi/Hara/Shueisha

Masakazu Katsura, Tsukasa Hojo e Izumi Matsumoto, e che probabilmente ha iniziato a soffrire un po' del cambio generazionale.

Fortunatamente, come si diceva all'inizio, i grandi autori restano tali, e con l'aiuto di un buon redattore che li aiuti a captare meglio i gusti del pubblico, sanno evolversi in modo da continuare a piacere. La prova lampante ne è Katsura, che dopo un po' di tempo passato a cercare una nuova via come autore, è tornato alla base con il romantico **I's**, che ci riporta

Family Compo © Tsukasa Hojo/Shueisha

ai fasti di **Video Girl Ai**, evitando il genere supereroico in cui stava cercando di specializzarsi. Tetsuo "Ken il guerriero" Hara, con l'aiuto di Keiichiro Ryu e di Shingo Nihashi, si riconferma come il miglior autore di manga d'azione, e ribadisce il suo interesse per samurai e guerrieri in armatura con **Sakon**, anche se le atmosfere (tutto sommato) scanzo-

nate di **Hana no Keiji** sono ben lontane da questa sanguinaria cronaca del periodo feudale nipponico. Un vero nuovo inizio lo dobbiamo al grande Akira "Dragon Ball" Toriyama, che parte da parametri completamente diversi da quelli a cui ci ha abituato per anni con Goku & Company. Il suo nuovo manga, **Cowa!** (interamente a colori), parla di un paese popolato da mostriciattoli, una sorta di cross-over tra il Villaggio Pinguino e **La Famiglia Addams**, dove il piccolo vampiretto Cowa combina marachelle demoniache assieme ai suoi amichetti. A rendere il tutto ancora più grottesco c'è il nuovo stile di Toriyama, che si sta davvero impegnando a disegnare in mille modi diversi: in questo caso si tratta di una grafica coraggiosissima, simile ai disegni infantili, che si lega perfettamente allo stampo ingenuo della storia, ma crea un godibilissimo abisso con le vicende quasi efferate di cui si rendono partecipi i personaggi. Chi non ha retto benissimo al salto generazionale di cui sopra è stato purtroppo Tsukasa Hojo, per via dello stile quasi realistico da cui i lettori più giovani non si sentono particolarmente attratti, ma si è rifatto stupendamente dopo essere stato 'promosso' alla rivista "Allman", per un pubblico più maturo, con il piacevolmente delirante **Family Compo**. La famiglia con cui il protagonista si trova a interagire è quantomeno singolare, poiché la mamma, nonostante l'aspetto e i modi gentili, è in realtà un uomo, mentre il papà dai modi di fare 'easy' e per niente inibiti è una donna. I due hanno una figlia: il problema del nostro povero eroe, che si è perdutamente innamorato di lei, consiste ora nel cercare di scoprire... di quale sesso sia! Sulla stessa rivista, poi, sta trovando spazio un ulteriore serial disegnato da Tetsuo Hara intitolato **Hydra**, tragica storia di vendette e di famiglie distrutte da attentati mafiosi che culmina in ogni episodio con combattimenti tanto cruenti da far impallidire Kenshiro, proprio perché calati nella realtà di tutti i giorni e non in un ipotetico dopo-olocausto. Protagonista della storia è il giustiziere Yomi, rimasto orfano dei genitori per via di un incidente provocato dallo scontro tra due bande rivali. A dieci anni dal terribile episodio, il nostro eroe cerca ancora giustizia per lui e per la sorellina Mamiko, ancora sotto shock per aver visto i genitori morire. Izumi Matsumoto, dal canto suo, prepara il campo alla sua nuova serie per la rivista "Ultra Jump" con una sorta di set fotografico di Madoka (sì, proprio quella di **Orange Road**) su testi di Chika Terashima e con colori completamente digitali; la nuova serie si intitolerà invece **Ee**, e vedrà finalmente realizzarsi il sogno fantascien-

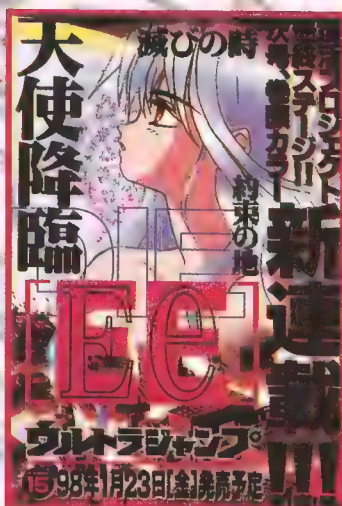
Kimagure Orange Road © Izumi Matsumoto/Shueisha

Strain © Buronson/Ikegami/Shogakukan

03 Mikami atto 300... su "Shonen Sunday" © Shogakukan

Iō © Izumi Matsumoto/Shueisha

tifico di Matsumoto. Qualcuno ipotizza già che in questa nuova saga verrà svelata la natura extraterrestre degli antenati di Kyosuke Kasuga, ma è naturale che le voci corrano in fretta quando un autore celebre torna in sella dopo tanto tempo.

Per quanto riguarda la Shogakukan, invece, patria di Rumiko Takahashi, si sono appena conclusi i festeggiamenti per il 300° episodio di **Ghost Sweeper Mikami**, che prosegue la sua vita editoriale con sempre maggior successo in virtù dei repentini cambiamenti di ambientazione che la rendono assolutamente imprevedibile e, per questo, sempre nuova e frizzante. Si distacca nettamente dal resto della produzione shojo di questa casa editrice **Shojo Kakumei Utena** di Chiho Saito e Be Papas, un incredibile mix fra **Lady Oscar**, **Jenny la tennista**, **Saint Seya** e chissà cos'altro. Nonostante sia ambientato in Giappone, la scuola in cui agiscono i protagonisti sembra la reggia di Versailles, le uniformi scolastiche sembrano divise militari del 1800 e il club di scherma combatte un assurda guerra all'interno di una realtà virtuale alla quale si accede in maniera ben poco tecnologica. Un avventura coinvolgente e fantastica, con intrecci indescrivibili, che ha poi dato il via a una delle migliori serie animate dell'anno televisivo 97/98. E' stato invece raccolto in volume il primo gruppo di episodi di **Strain**, l'ennesimo killer a pagamento di Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami e Buron "Ken il Guerriero" Son, già opzionato e pubblicato dalla rivista americana "Pulp" con la speranza che il nuovo belloccio diventi popolare almeno quanto l'assassino piangente. Per ultima, ma non ultima, ecco la Enix, che si presenta di nuovo sul mercato con il suo cavallo di battaglia, e cioè **Dragon Quest**, nella nuova serie intitolata **Maboroshi no Daichi**, con personaggi e ambientazioni completamente nuovi. Ma quello che lo rende ancora più appetibile è la partecipazione di Masaomi Kanzaki, che negli anni '80 affascinò lettori giapponesi e non con le vicende narrate nel drammatico **Xenon**. Kanzaki, alla guida di un gruppo di giovani autori, riesce a controllare bene il fantasy senza perdersi troppo in frizzi, lazzi e vezzi, e con lui **Dragon Quest** riesce definitivamente a entrare nell'olimpo della sword & sorcery. Un mercato in ebollizione, insomma. Sarà interessante vedere chi la spunterà nella nuova corsa al successo. Ma noi abbiamo già qualche idea...

Andrea Baricordi

Dragon Quest - Maboroshi no Daichi © Kanzaki/Horii/Enix

A RITMO DI KARAOKE

Oltre al mercato dei manga e degli anime, in Giappone è assai fiorente anche quello dei CD: i giapponesi non si limitano a leggere, infatti, ma dedicano gran parte del loro tempo all'ascolto di musica di ogni genere. Infatti, per la strada e in metropolitana vi accorgete subito che molte persone portano con loro un CD portatile, o il meno ingombrante lettore di Mini Disc (il walkman a cassette è ormai un ricordo del passato). Come succede con la lettura dei manga, anche la musica serve a far passare il tempo nei frequenti spostamenti a bordo dei mezzi pubblici. Oltre al fiorentissimo mercato della canzone popolare vi è il fenomeno prettamente giapponese degli 'idol', ovvero tutti quei cantanti pressoché adolescenti che vengono portati al successo in una sola stagione, e se non incontrano i favori del pubblico spariscono presto nel nulla. Più fortunati sono quelli che invece riescono a ottenere un buon successo, continuando per la loro strada fino ai limiti dell'adolescenza, per poi proseguire la loro carriera come cantanti affermati, o addirittura come attori o doppiatori, rimanendo nel mondo dello spettacolo finché i fan sono dalla loro parte. La maggior parte dei cantanti delle sigle o dei temi dei cartoni animati sono 'idol', ma alcuni artisti sono specializzati unicamente nelle sigle dei cartoon, proprio come la nostrana Cristina D'Avena. Di nomi celebri ce ne sono tanti, ma i più famosi sono Hironobu Kageyama

Shojo Kakumei Utena © Papas/Saito/Shogakukan

(**Saint Seiya**, **Dragon Ball Z**), Mizuki Ichiro (**Mazinger Z**, **Jeeg**) e Mitsuko Horie (**Candy Candy**, **Daltanious**). Anche a molti doppiatori di cartoni animati (in Giappone, il mondo dei doppiatori è paragonabile a quello degli 'idol') capita spesso di cantare nel corso della lavorazione di una serie televisiva o di un film, e molte volte finiscono con l'affiancare al loro lavoro in sala di doppiaggio anche quello di 'idol'. Questo è quanto è successo alla doppiatrice di **Sailor Moon** (Mitsuishi Kotono), a quella di **Ranma** versione femminile (Megumi Hayashibara) e al doppiatore di **Ranma** versione maschile (Kappei Yamaguchi). Vista l'importanza della musica nella società giapponese, quando vi recate a Tokyo o in qualsiasi altra città nipponica non dovete per nessuna ragione farvi scappare una serata al karaoke (meglio se un'intera nottata). Spiegare cosa sia il karaoke ci sembra più che superfluo, visto che questa parola è entrata anche nel nostro vocabolario grazie alla trasmissione condotta da Fiorello qualche anno fa, ma spiegare com'è un karaoke giapponese è assolutamente necessario. Se vi capita di uscire a cena con dei giapponesi, è facile che dopo aver mangiato vi venga proposto di continuare la serata in un karaoke. Per cortesia accetterete con entusiasmo la proposta, anche se siete stonati come campane (tanto lo sono anche i giapponesi). In Giappone esistono vari tipi di locali per il karaoke: alcuni simili ai nostri pub, ma molto più piccoli (al massimo quattro o cinque tavoli); i 'karaoke room', dove voi e la vostra compagnia occupate una saletta privata con tanto di piccolo palco e telecamere che filmano la vostra performance; i 'karaoke box', dove siete dentro un bugigattolo in cui cantate da soli (quest'ultima è la soluzione per i timidi), e vi viene fornita una cassetta con la vostra interpretazione. Nel primo tipo di locale, ogni tavolo prenota le proprie canzoni e si canta a turno con gli altri avventori, ma essendo un ambiente molto piccolo, dopo le prime canzoni si finisce per fare la conoscenza di altre compagnie, dando il via a duetti, cori e via dicendo, il tutto condito con bevande (soprattutto alcolici, di gran moda il whisky allungato con acqua e ghiaccio... bleatch!) e stuzzichini di vario genere. Una volta ordinato da bere ed eventualmente da mangiare, la cameriera (o il cameriere) vi si piazzerà davanti e continuerà a riempirvi il bicchiere tutte le volte che lo svuoterete. Se non volete finire la serata ubriachi fradici (e con le conseguenze che ne derivano), una volta che avete deciso di smettere di bere lasciate il bicchiere pieno, e state certi che non vi verrà più riempito. Se siete il tipo di persone che amano il caos e la compagnia, non vi dimenticherete più questa esperienza sconvolgente, mentre se siete timidi vi dimenticherete presto di esserlo, soprattutto dopo aver alzato un po' il gomito con il sake e aver fatto le sei del mattino (Kappa boys docet). I 'karaoke room', invece, sono una situazione un po' diversa: ci si accomoda infatti in una stanza privata, e l'unico rapporto che si ha con l'esterno è attraverso il citofono, con il quale è possibile ordinare da bere e da sgranocchiare. All'interno della stanza, oltre al tavolo al quale si è seduti, si hanno a disposizione i menù (grandi come elenchi telefonici) con le canzoni e il telecomando per scegliere i brani dal mega impianto stereo che funziona con i laser disc: ogni video è accompagnato naturalmente dal testo per cantare. Se siete in una compagnia molto affiatata, questa è sicuramente la soluzione migliore per passare qualche ora divertente. I menù delle canzoni spaziano in tutti i generi, e chi non sa il giapponese può esprimere le sue doti canore con le molte canzoni in inglese (e raramente in italiano), e non mancano neppure le canzoni dei cartoni animati, dalle più vecchie alle più recenti. Se volete fare colpo sui vostri amici giapponesi e farli ridere a crepapelle, vi consigliamo poi di cantare in italiano le sigle dei cartoni animati che mantenevano anche da noi le musiche originali (**Mazinga Z**, **Ryu**, **Jeeg**, **Starzinger** ecc...): il successo sarà assicurato! Naturalmente vi consigliamo di visitare i karaoke di Shinjuku e possibilmente, se lo riuscite a trovare, il Karaoke Mamiya, frequentato assiduamente da chi lavora nel mondo dei manga (disegnatori e sceneggiatori): lì troverete una vasta scelta di canzoni degli anime, e potreste scoprire compagnie formate da redattori di case editrici concorrenti – persone che fino a qualche ora prima lavoravano l'una contro l'altra - che la passione per il Karaoke ha unito indissolubilmente.

Shojo Kakumei Utena © Papas/Saito/Shogakukan/TV Tokyo

Tutto questo, naturalmente, al di fuori dell'orario lavorativo. Oltre che nei karaoke e nei negozi di dischi, si parla di musica anche a teatro, grazie a molti musical che vengono prodotti alla maniera di Hollywood, ma che vedono come protagonisti i personaggi dei manga o dei cartoni animati di successo. Infatti, negli ultimi anni sono stati prodotti ben cinque musical di **Sailor Moon**, uno di **Saint Tail** e uno di **Saint Seiya**. Questi sono sicuramente i più famosi, ma ne esistono anche altri tratti dalle favole popolari o dai film di Disney (il musical di **La bella e la bestia** ha ottenuto un successo strepitoso). I musical tratti dagli anime sono solitamente più adatti a un pubblico di bambini piuttosto che agli adulti, ma per un fan dell'animazione giapponese potrebbe essere un'esperienza interessante seguirne uno, se non altro per vedere fino a che punto può arrivare la fantasia dei giapponesi nel realizzare gli sgargianti costumi, sempre pieni di lustrini e paillette (soprattutto quelli di **Sailor Moon** sono di un kitsch spaventoso), gli effetti di luce laser che vengono usati per simulare i colpi speciali (straordinari quelli di **Saint Seiya**), oppure nel continuo trasformarsi delle scenografie. Se vi capita di recarvi in Giappone in luglio o in dicembre (i musical vengono presentati al pubblico in questi due mesi) informatevi sulla programmazione degli spettacoli, e cercate di non perdere i biglietti, acquistabili in tutte le prevendite. Ma cosa c'è di veramente nuovo e apprezzabile nel panorama delle colonne sonore o delle canzoni dei cartoni animati? Vediamolo attraverso alcune uscite in CD davvero interessanti.

La palma d'oro per le innovazioni artistiche e musicali va sicuramente alla colonna sonora di **Shojo Kakumei Utena** (Utena, la ragazza rivoluzionaria), un cartone animato per ragazze (e non, naturalmente) basato su un fumetto disegnato da Chiho Saito e sceneggiato da un fantomatico (o fantomatica) Be Papas, che sta ottenendo in Giappone un successo strepitoso per l'intreccio narrativo e la caratterizzazione dei personaggi. Le musiche che fanno da back-ground alla storia sono molto liriche e sottolineano perfettamente le varie scene, e la colonna sonora è stata composta e arrangiata (quasi tutti i brani) dall'abile Shinkichi Mitsumune. La cosa più strana e straordinaria di questo CD

non sono però le musiche di sottofondo, ma sicuramente le canzoni che all'interno del cartone animato fanno da colonna sonora alle scene di combattimento, quando i personaggi si affrontano in duelli all'arma bianca. Queste canzoni, scritte da J. A. Seazer, sono difficili da descrivere, infatti bisognerebbe ascoltarle per capire che si tratta di qualcosa davvero fuori dal comune. In alcuni tratti sono molto simili a delle marce, per via del coro che le interpreta, ma le musiche sono difficili da catalogare in un genere preciso: al primo ascolto vi sembreranno pessime, ma se avrete la pazienza di ascoltarle meglio vi cominceranno a piacere sempre più. Se vi fosse possibile ascoltarle nel contesto del cartone animato, poi, riuscireste sicuramente ad apprezzarle da subito. Per ora sono usciti due CD con la colonna

Chouja Reideen © Sunrise/TV Tokyo/Asatsu

sonora di Utena, il primo intitolato **Zettai Shinka Kakumei Zenya** (codice KIKA-354), il secondo **Virtualstar Hasseigaku** (codice KIKA 374), mentre l'uscita del terzo è prevista per la prima metà di questo mese. Passando dalle cose 'rivoluzionarie' alle cose più normali, è sicuramente molto interessante la colonna sonora

Anime Sound Museum on TV © Ashi Prod © Akita Shoten © Shogakukan

della serie **Chouja Reideen**; scritta dall'americanissimo Tom Keane, la musica si discosta dalle classiche colonne sonore giapponesi, pur amalgamandosi discretamente con le immagini del cartoon. Ma se la musica ha un'assonanza occidentale, le canzoni delle sigle e quelle interne sono in puro stile 'idol': i protagonisti della storia sono infatti un gruppo di cinque ragazzi che alternano la loro carriera di nuove promesse della canzone con il compito più nobile di proteggere l'umanità dai Choma (super-demoni), trasformandosi in cinque eroi dalle scintillanti armature. Il nome del gruppo è Angel, e cantano canzoni melodiche e ritmate alla stregua dei più famosi Take That, mentre i loro rivali (The Hearts) sono anch'essi 'idol', ma un po' più rockettari. Le colonne sonore sono raccolte in tre CD intitolati rispettivamente **Chouja Reideen Original Soundtrack vol. 1, vol. 2** e **Vol. 3** (codici AYCM-545, AYCM-560 e AYCM-572), mentre le canzoni sono contenute in quattro CD, di cui uno dal vivo (quello degli Hearts): **Journey** (codice AYCM-576), **Belive** (codice AYCM-582), **Angel Debut Album** (codice AYCM-590) e **The Hearts Live Album** (codice AYCM-591). Le canzoni sono molto carine, ma forse troppo pop per i palati raffinati che non mancheranno di apprezzare la colonna sonora. Finora abbiamo parlato di nuove proposte, ma i temi delle serie televisive di qualche anno fa sono sempre attuali in Giappone, infatti escono continuamente raccolte di ogni genere che contengono le vecchie sigle. Recentemente la Victor è uscita con due CD che raccolgono i temi di serie televisive trasmesse in Giappone fra il 1981 e il 1986.

E' un vero tuffo nel passato (forse sarebbe meglio dire passato prossimo) poter riascoltare alcune canzoni che anche qui in Italia abbiamo avuto modo di conoscere all'interno di celebri serie, oppure addirittura come sigle (che venivano trasmesse in giapponese), e il loro ascolto ci riporta alla mente vecchi ricordi. I due CD si intitolano **Anime Sound Museum on TV Vol. 1** e **Vol. 2** (codici VICL-5248 e VICL-5249) e vantano copertine molto simpatiche, che presentano un collage di personaggi ridisegnati per l'occasione da Michitaka Kikuchi (alter ego di Kia "Compiler" Asamiya). I brani delle serie più famose contenuti in queste due raccolte (almeno per noi italiani) sono: **Ohayo! Spank (Hello! Spank)**, **Sengoku Majin Goshogun (Gotriniton)**, **Maho no Princess Minki Momo (Il magico mondo di Gigi)**, **Tokimeki Tonigth (Ransie la strega)**, **Lady Georgie**, **Nanako SOS (Nanà super girl)**, **Mospeada** (visto da noi come terza parte di **Robotech**), **Maho no Yosei Pelsha (Evelyn, e la magia di un sogno d'amore)**, **Hikari no Densetsu (Ilary)** e **Transformers**. Da non perdere per nessuna ragione, sempre che siete appassionati di animazione giapponese, perché è proprio in quegli anni che sono state prodotte le serie più belle (almeno a nostro avviso), e non era ancora tutto finalizzato ai soli scopi commerciali, come invece accade oggi. Per concludere, se vi recate a Tokyo e siete intenzionati ad acquistare CD o materiale audio-video in genere, dovete assolutamente recarvi ad Akihabara (il noto quartiere dell'elettronica), dove troverete negozi che hanno molto più assortimento dei grandi magazzini (soprattutto per quanto riguarda il materiale sull'animazione CD, laser disc e video cassette).
Se poi volete risparmiare troverete diversi posti che vendono materiale usato o ancor più allettanti rese di altri negozi.

Andrea Pietroni

Anime Sound Museum on TV © Takara/NTV © Aoni/Shueisha/Studio Pierrot/NTV © TMS

I Kappa boys visti da Marco Tamagnini

OK, UGO, MI HAI INSEGNATO A DISEGNARE ...
MI HAI FATTO CAPIRE COME SI SCRIVE UN FUMETTO ...
?
... MA RIMANE LA COSA PIU' DIFFICILE.

COME SI INVENTA UNA STORIA ORIGINALE ?
DA DOVE VENGONO LE IDEE ?
CARA CRISTINA, CREDO TU SIA PRONTA PER LA QUINTA LEZIONE !

LEZIONE N° 5
ELEMENTI DI SCRITTURA CREATIVA

CI SONO TANTI MODI PER "GENERARE" IDEE ...
C'E' CHI PARTE DA DATI DI CRONACA ...
ALTRI INDAGANO I SOGNI ...
ALTRI ANCORA RACCONTANO PORZIONI DELLA PROPRIA VITA ...

TANTE STORIE A FUMETTI PRENDONO SPUNTO DA LEGGENDE TRADIZIONALI, DALLA LETTERATURA O DAL CINEMA ...
SI APPOGGIANO AI GENERI O AI FILONI PER INDIVIDUARE UN POSSIBILE PUBBLICO...

COMUNQUE E' INDUBBIO CHE LE STORIE PARTONO DA UN MOMENTO MAGICO. CHIAMALO ISPIRAZIONE, ILLUMINAZIONE, FOLGORAZIONE, CHIAMALO COME VUOI.
CHIAMALA IDEA.
EUREKA!

di Davide Toffolo

NON SO CHE FARE, UGO ...
CONCENTRATI ...
MMMMM
E' UN PO' COME UN TEMPORALE, DOVE LE NUVOLE DELLE SENSAZIONI SI SFREGANO FINO A PRODURRE UNA SCINTILLA ...

CHE DIVENTA UN FULMINE ...

... L'IDEA!
ZAP
AAIAH!

BE', UGO, ORA E' TUTTO CHIARO ...
?
LA PRATERIA !

E' COMUNQUE SICURO CHE NON POTETE RESTARE IN QUESTO STATO "ISPIRATO" PER IL TEMPO CHE SERVE A REALIZZARE UNA STORIA.
SE PENSATE CHE PER REALIZZARE UNA STORIA DI CIRCA 90 PAGINE CI VOGLIONO PIU' DI SEI MESI DI LAVORO ...
OK, CRI... RIPRENDITI.
FREGOLI ...
MARIA ... IL SESSO E L'AMORE ... WOW LA PRATERIA ...

DOPO L'ISPIRAZIONE CI VUOLE UNA BUONA CAPACITA' ORGANIZZATIVA. L'IDEA SI DEPOSITA UN PÒ IN TESTA ...

EHI, SVEGLIA, CRI ...

Z

CHE COSA DOVREI FARE?

ARRIVA COSÌ IL PRIMO PASSO. SCRIVERE IL SOGGETTO. IL SOGGETTO DOVRA' ESSERE SINTETICO ED EFFICACE.

E' MEGLIO SE SCRIVI CON UN COMPUTER ...

ANCHE PERCHE' IL SOGGETTO PUÒ SERVIRTI PER CUCIRE I PRIMI RAPPORTI CHE TI PERMETTERANNO DI PRODURRE LA TUA STORIA ...

PERCIO' NON PUOI CHIEDERE AGLI ALTRI DI INTERPRETARE LA TUA SCRITTURA ...

ECCO IL MIO SOGGETTO, ROSPO.

NEI MURI DI ALCUNE CASE ESISTE UNA REALTA' PARALLELA, UNA PRATERIA ABITATA DA STRANI ESSERI, CHE GLI UMANI SPESSO SCAMBIANO PER FANTASMI. QUESTI ESSERI, I CULLI, SONO UNA SPECIE DI ANGELI CUSTODI, CON IL COMPITO DI SALVARE LA VITA AGLI UMANI CHE ABITANO LE CASE. QUESTA SARA' LA STORIA DI COME FREGOLI, UN CULLO BAMBINO, SALVÒ LA VITA DI MARIA E DIVENNE PRIGIONIERO ...

BUONA, MI SEMBRA DI AVERLA GIA' SENTITA, MA MI PARE BUONA.

VUOI DIRE CHE SONO UNA CHE COPIA ?!

NO, CRI, VOGLIO DIRE CHE SPESSO LE IDEE SONO L'ELABORAZIONE INCONSCIA DELLE COSE CHE CI CAPITANO INTORNO ... PERCIO' E' POSSIBILE TROVARE NEL LAVORO DI ALTRI COSE CHE CI APPARTENGONO, MAGARI IN PARTE, O CHE CI ASSOMIGLIANO ...

di Davide Toffolo

IN QUESTO SENSO PUO' ESSERE IMPORTANTE COSTRUIRE UNA PICCOLA FILMOGRAFIA E BIBLIOGRAFIA RELATIVA ALLA STORIA DA SCRIVERE.

VUOI DIRE CHE DEVO SPENDERE IN LIBRI E VIDEOCASSETTE ?

DEVI TRASFORMARTI, CRISTINA, IN UNA RICERCATRICE ... TI CONSIGLIO DI RACCOGLIERE TUTTO DENTRO ALLE BUSTE TRASPARENTI DI QUEI QUADERNI CON LE ANELLE ...

EHI, UGO, ANCHE IL CONIGLIETTO DENTRO ALLA BUSTA ?!?

RACCOGLI DI TUTTO ...

FRASI ...

FOTO ...

OGGETTI ...

EHI, CRISTINA, COSA CI FA UN AUTOBUS NELLA TUA CAMERETTA ?!?

ESSERE O NON ESSERE

DOCUMENTAZIONE, MA' ... DOCUMENTAZIONE !

QUANDO UNA STORIA HA BISOGNO DI UN IMPIANTO VISIVO REALISTICO NON AVERE PAURA DI USARE LA MACCHINA FOTOGRAFICA PER FABBRICARTI LA DOCUMENTAZIONE.

L'HAI VISTA QUELLA RAGAZZINA IN MUTANDE CHE FOTOGRAFA TUTTO ?!

LI CHIAMANO DISADATTATI !

QUANDO TUTTI GLI ELEMENTI SARANNO VICINI A TE, LA STORIA SI MUOVERA' CHIARA E I PERSONAGGI POTRANNO "VIVERE" CON NATURALEZZA ATTRAVERSO I DIALOGHI ...

IO SONO PRONTA, UGO.

HAI UN MESE DI TEMPO PER PREPARARTI, CRI !

I libri a fumetti di Davide Toffolo (PIERA DEGLI SPIRITI e ANIMALI), pubblicati dalla Kappa Edizioni, possono essere richiesti presso Star Shop Distribuzione (tel. 075/6919931).

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTASETTE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTASETTE

La richiesta di Maho Takase - "Takase Maho no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 1 - 1996

Timori di Dea - "Megami no Kurowa Torikushikuro"
da Aa! Megamisama vol. 12 - 1995

Un inviato dal cielo "Tenku Yori no Shisha"
da Calm Breaker vol. 3 - 1997

VERSO IL DUEMILA

Il 17 dicembre, a Catania, durante un'ispezione disposta dalla Procura della Repubblica presso la Pretura Circondariale, sono state sequestrate 624 videocassette e 942 riviste pornografiche, tra cui giornali a fumetti di provenienza giapponese incentrati su rapporti di pedofilia. L'operazione è stata condotta da circa 200 agenti di polizia in 132 edicole della città, con grande attenzione per le rivendite situate nei pressi di scuole elementari e medie inferiori. Il sequestro ha riguardato soprattutto manga di dubbio gusto, che possono essere scambiati dai bambini per gli adattamenti a fumetti dei più noti cartoni animati di provenienza asiatica, ma le indagini vogliono verificare anche la liceità delle riviste destinate a un pubblico adulto. Questo, in sintesi, il comunicato ANSA che i maggiori organi di stampa e comunicazione hanno ricevuto pochi giorni fa, e che si apriva con un titolo di per sé emblematico: «Pedofilia: sequestrati fumetti giapponesi in edicole di Catania». Non è facile commentare una notizia del genere, ma volevamo aprire questo nuovo anno di **Kappa Magazine** con qualche riflessione in merito, in attesa che i vostri commenti rivitalizzino le pagine della posta da troppo tempo latitanti. E' uscito da qualche tempo un libro piuttosto coraggioso per l'Editrice Castelvecchi, in cui, per una volta, si cerca di andare oltre lo sdegno oggettivo, di superare il principio morale che condanna in maniera sacrosanta ogni abuso sui minori. La caccia alle streghe che si è messa in atto contro veri o presunti maniaci rischia di far sprofondare la società in cui viviamo in un clima di terrore, dove ogni libertà di espressione può fin troppo facilmente essere fraintesa e punita. Pur lavorando nel più assoluto rigore morale, pur essendo stati educati secondo le tradizioni della migliore famiglia italiana, leggendo il comunicato ANSA ci siamo sentiti in qualche modo minacciati. L'ignoranza e la disinformazione possono colpire chiunque, e se il germe del dubbio si insinua nei privati cittadini tutte le produzioni giapponesi – tanto per rimanere nel nostro ambito – rischiano di essere messe in discussione. Chi ci può assicurare che tra i 942 albi sequestrati non figurino anche manga tutt'altro che pornografici, ma colpevoli di avere uno stile di disegno ammiccante o più semplicemente riconducibile agli stereotipi giapponesi? Chi può garantirci che il nudo di **Ranma** nelle sue trasformazioni da maschio a femmina non provochi sdegno in tanti genitori, o che gli amori adolescenziali di **Video Girl Ai** non vengano tacciati di generare voglie proibite ai giovani lettori? Se gli edicolanti espongono il materiale pornografico – che la concorrenza spesso distribuisce senza neppure incellofanare – in mezzo ai manga della nostra casa editrice, di chi è la responsabilità? Ma i giornalai possono conoscere a fondo i contenuti di tutti i titoli oggi in commercio, così da porsi come filtro primario tra le pubblicazioni e i possibili acquirenti? E un filtro non vincolerebbe la nostra fondamentale libertà di scelta? Ne riparleremo. Per ora distraiamoci guardando un po' di TV. Anzi, no. Dicono che una terribile creatura dei cartoni animati provochi ai telespettatori bruciori agli occhi, diminuzione della vista e convulsioni. Si chiama *Pokemon* (contrazione di *Pocket Monsters*), è nato dalla diabolica mente della Nintendo per il mercato dei videogiochi, ha invaso il mondo degli anime e dei manga in Giappone, ed è ancora a piede libero. Per saperne di più, non cambiate giornale. Ora più che mai.

Kappa boys

«Non è bello esser bambini: è bello da anziani pensare a quando eravamo bambini.»

Cesare Pavese

KAPPA PETIZIONE (aggiornamenti)

Da troppo tempo si parla ormai su questo giornale di censure e adattamenti selvaggi, ma troppo poco è cambiato nonostante l'impegno comune sia incessante. La delusione per l'insuccesso della prima **Kappa petizione** ci ha spinto a riprovarci: lo scorso fallimento era dovuto in larga parte ai tempi non ancora maturi e al fatto che, in quel momento, il successo dei manga era ancora lontano a venire. Oggi le cose sembrano essere cambiate, e l'opportunità, non nascosta, di poter portare un 'rapporto' alla Commissione Governativa in cui illustriamo una nostra proposta di legge è ogni giorno sempre più concreta. La cosa che più stupisce è comunque il constatare quali realtà si nascondano oltre il confine dell'Italia: la situazione, spiace dirlo, per certi versi è simile alla nostra. L'esempio più interessante, anche se con qualche distinguo, è sicuramente quello degli Stati Uniti.

In questo paese le serie di **Sailor Moon** sono state soggette a un vero e proprio calvario, non solo per le censure: ai telespettatori che già avevano versato la quota di abbonamento per poter guardare i programmi della TV via cavo (simile alla nostra pay-tv), è stato infatti chiesto un ulteriore versamento per poter assistere al cartoon nonostante fosse trasmesso a orari impossibili, quali per esempio le cinque e mezza del mattino. A questo punto c'è stata la reazione sdegnata dei fan e dei telespettatori, che non si sono limitati a una serie infinita di dibattiti, dando vita a una grossa petizione, a cui ha aderito anche un'importante multinazionale: grazie a una grossa campagna denominata **SOS Sailor Moon**, si è sensibilizzata l'opinione pubblica e costretto le TV a un doloroso e costoso passo indietro. Le firme raccolte via Internet, nelle metropoli del continente americano come Calgary, Vancouver, Ottawa e Toronto per il Canada o come Los Angeles, San Francisco, Dallas, Philadelphia e Miami negli Stati Uniti, soltanto per citare le più famose, sono state più di ottantamila. Il problema nasce come sempre da una mera questione d'interessi. **Sailor Moon** era stata cancellata dal palinsesto televisivo perché gli inserzionisti non erano disposti a sponsorizzare il programma perché le TV non ritenevano conveniente acquistarla e perché la DIC Entertainment, casa che detiene i diritti di adattamento e traduzioni per il mercato anglosassone, non aveva interesse a promuovere il programma continuando a tenere gli inserzionisti in attesa della sua decisione. Trovare una partnership con la Walt Disney Company non è probabilmente una semplice coincidenza.

A questo punto, però, è successo qualcosa di inaspettato e di positivo: la DIC è rimasta sbalordita dal grido d'allarme dei fan, e questo ha agevolato la sua decisione: cambiare Syndication (consorzi che riuniscono alcune TV locali, come la nostrana Junior TV) e portare nuovi episodi tradotti, ascoltando così i numerosi appelli ricevuti dalla campagna. Ovviamente, prima di far retromarcia, la DIC ha condotto non poche ricerche sull'impatto che le serie hanno avuto sui telespettatori. Il periodo più favorevole per i cartoon in televisione è l'estate, e gli sponsor fanno la parte del leone e decidono la vita dei programmi televisivi indipendentemente dai gusti dei fan. La Saatchi & Saatchi è considerata la prima distributrice indipendente di programmi, ma è anche e soprattutto una grande agenzia per ricerca degli spot. Nelle convention atte alla vendita e allo scambio di programmi e spazi pubblicitari, la società avrebbe incoraggiato i suoi clienti a collocare i messaggi promozionali sulle TV locali che avrebbero trasmesso **Sailor Moon**. Questi interventi, è evidente, hanno influenzato non poco la decisione finale della DIC. La casa di distribuzione di un programma, quale che sia, ha tutto l'interesse che questo venga trasmesso in una fascia oraria ad alto ascolto, così da moltiplicare i suoi utili. Tutto ciò, unito alla forza della petizione e ad alcuni interventi illustri, ha reso possibile il tanto sospirato appoggio della DIC e consentito il definitivo ritorno di **Sailor Moon** in TV.

Rimane da risolvere una grossa questione: a parte le polemiche e l'evidente giro di denaro, cosa ha potuto rendere così forte la campagna di **SOS** lanciata dai fan e cosa le ha dato vigore?

Certamente il fatto di aver trovato quattro illustri nonché inaspettati sostenitori. Innanzitutto la NATPE (National Association Programming Executives), organizzazione che pianifica annualmente una convention di scambio-vendita tra sponsor e Syndication (quella del 1997 è stata chiamata **Sailor Moon** in onore della nostra eroina): nel suo annuale rapporto, questa associazione ha marcato l'accento sulla necessità di arrivare a una conclusione positiva sulle controversie tra pubblico televisivo, TV e inserzionisti, senza che venisse danneggiato il prodotto. In quella occasione, la NATPE ha anche dichiarato come l'annuncio della possibilità di portare nuovi episodi senza prima aver siglato l'accordo con le TV fosse antiproduttivo e rischiasse di far saltare l'accordo stesso. La presenza di telespettatori o semplici appassionati, che pressavano affinché tutto andasse per il meglio, è stata più che positiva per il raggiungimento dell'accordo. La NATPE ha infine ringraziato i fan sottolineando quanto la partecipazione alla petizione dei singoli telespettatori nelle grandi metropoli avesse contribuito al ritorno del programma in TV. Un altro importante aiuto è arrivato dall'associazione USA KIDS CLUB, che ha messo a disposizione di **SOS Sailor Moon** una serie di statistiche utili a evidenziare il ritratto del telespettatore medio del cartoon. Veramente utile è stato poi l'appoggio della Kellog's, multinazionale del settore alimentare, che ha diffuso in tutto il paese il messaggio della campagna pro **Sailor Moon**, pubblicandolo sulle scatole del suo *Pop Tars*. Non è mancato infine il sostegno della stampa grazie agli articoli di importanti quotidiani quali "Los Angeles Times", "Boston Globe" e "Good News for Canada".

Abbiamo contattato i responsabili di **SOS Sailor Moon**, e con grande disponibilità ci hanno fornito preziosi dati affinché anche la nostra campagna possa concludersi nel migliore dei modi: raggiunto lo scopo primario, infatti, la **SOS** continua a lavorare sostenendo tutte le iniziative simili alla sua sorte in altri paesi come Brasile, Australia, Germania e ora anche Italia.

Il telespettatore medio di **Sailor Moon** in base ai dati raccolti dalla USA KID CLUB su cinquemila fan (il periodo di riferimento va dall'8/9/97 al 5/10/97) appare chiaro sin dal grafico n. 1: la maggior parte dei telespettatori ha un'età compresa tra i 10 e i 20 anni, con picchi tra i 14 e i 17. Dal grafico n. 2 si nota poi come la maggioranza degli intervistati abbia scelto il sabato quale giorno favorito per la trasmissione di nuovi episodi. La gran parte dei fan di Usagi sono adolescenti già formati e non bambini.

Sono molte le tesi che circolano sulla TV violenta, e molti psicologi, pur di farsi pubblicità, inveiscono contro i cartoni giapponesi rei di avere scene di 'sangue e sesso'. Nelle tavole rotonde, però, si citano sempre persone come Vera Slepoj e mai suoi illustri colleghi come Mr. W. Schramm (studioso all'Università di Stanford USA), che nel suo libro scrive: «Per la maggior parte dei bambini, nella maggior parte delle condizioni, la maggior parte dei programmi TV non sono né nocivi, né benefici».

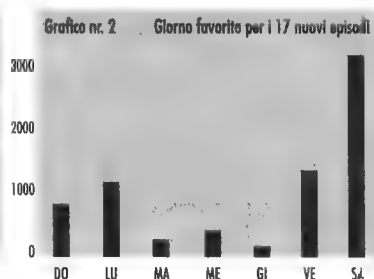
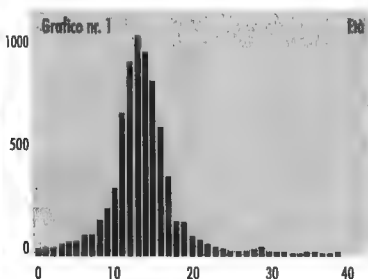
In queste ricerche sono stati coinvolti psicologi, sociologi, antropologi e statistici, e tutti hanno dato un responso simile a quello del succitato Schramm. Le oltre 3.500 ricerche esistenti hanno dato infatti ragione a questo pioniere delle psicologia, che trentacinque anni fa espresse un concetto ineccepibile: gli effetti negativi e quelli positivi della TV si bilanciano numericamente, ma appare evidente quanto l'impatto dei programmi televisivi sui bambini dipenda da variabili estranee a essa, come la famiglia, la cultura, l'ambiente socio-economico, l'età, la solitudine e altro ancora...

La nostra iniziativa si allarga ora ad altre società che gravitano attorno al mondo degli anime e dei manga, così da ottenere alleati di un certo spessore. Molti di loro hanno aderito, altri no. La commissione è nata proprio per creare una nuova legislazione, il suo obiettivo è quello di varare una legge chiara e precisa che protegga i minori e che nel contempo permetta al pubblico adulto di fruire della visione del prodotto non censurato.

Il nostro impegno, ora più che mai, sarà quello di convincere le altre realtà editoriali che la nostra è un'iniziativa che merita di essere sostenuta. Molti contatti sono avvenuti nel corso di Expocartoon, svoltasi alla Fiera di Roma dal 13 al 16 novembre scorso, mentre altri sono tutt'ora in corso.

A questo punto non rimane che lavorare sulla proposta di legge, continuando a raccogliere le firme per la sempre più incontenibile **Kappa petizione**.

Fabrizio Bellocchio

LA RICHIESTA DI
MAHO TAKASE

PREGO, BEVA QUALCOSA...
OH, GRAZIE...
TUMP
GRUNT
MALEDIZIONE! PROPRIO ADESSO DOVEVA ARRIVARE UNA CLIENTE?!
E PER DI PIÙ, TUTTA VESTITA DI NERO, CON UNA FACCIA TANTO PALLIDA DA SEMBRARE MALATA...
INOLTRE SEMBRA NERVOSA E TORMENTATA...

PROPRIO COSÌ! OGNI GIORNO ENTRANO ED ESCONO TANTE DI QUELLE PERSONE SOSPETTE...

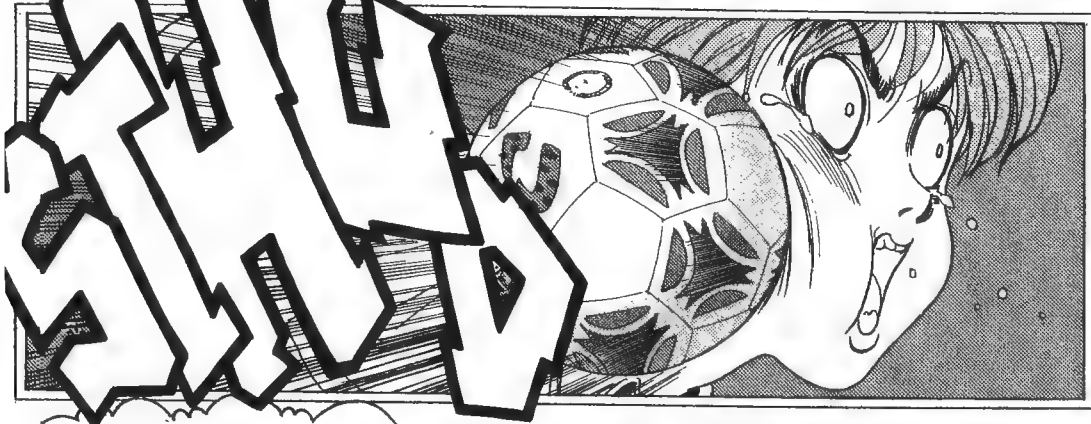
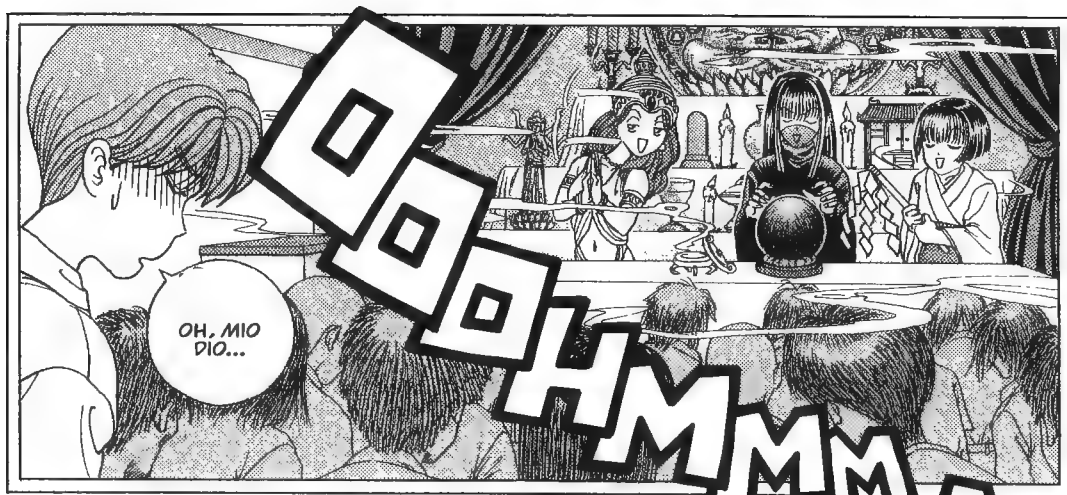
E' ORRIBILE! MA PERCHE' NON SE NE VANNO VIA DA QUESTO QUARTIERE?

ME LO CHIEDO ANCH'IO!

SIGH...

OH, MIO DIO...

OOOOHMMMM

HHHHHMMMMM

SIGH...

BENTORNATO, YUTA!

ORA SIAMO IMPEGNATE... DOVRAI CENARE DA SOLO!

E SE DOVESSE FINIRE COSÍ, COSA FARO`?

NON PERMETTERO` CHE APRANO LA LORO AGENZIA D'INVESTIGAZIONI PARANORMALI A CASA MIA!
FLIP FLIP

C'E` QUALCOSA CHE NON VA?

N-NO...
E` SOLO CHE... PER ESSE RE UN'AGENZIA D'INVESTIGAZIONI PARANORMALI E` MOLTO DIVERSA DA COME LA IMMAGINAVO...

INOLTRE, CREDEVO D'INCONTRARE PERSONE IN ABITI PARTICOLARI, ALTARI, OGGETTI STRANI E COSE DEL GENERE...
...E INVECE VOI SIETE VESTITE NORMALMENTE...
...E FATE USO DI APPARECCHIATURE SCIENTIFICHE...

AH AH AH! CI DICONO TUTTI LA STESSA COSA, SA?

BENE, SIAMO PRONTE A ESAMINARE IL SUO CASO, SE VUOLE RACCONTARCELO...

...ECCO... CREDO CHE LA MIA CASA SIA... **INFESTATA** DA UN FANTASMA...

CERTO CHE ESISTONO... ESATTAMENTE COME ESISTONO...
...SCETTICI TANTO STUPIDI CHE NEGANO ANCHE L'EVIDENZA!
PUFF

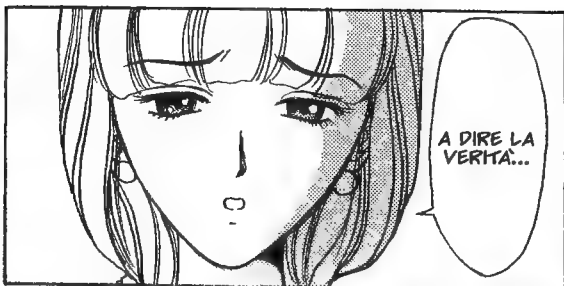
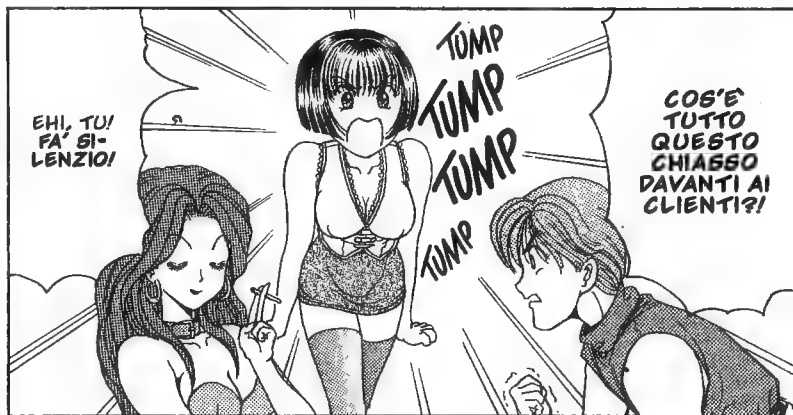
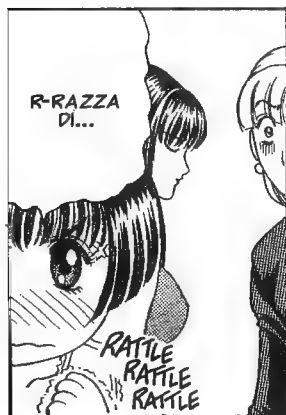
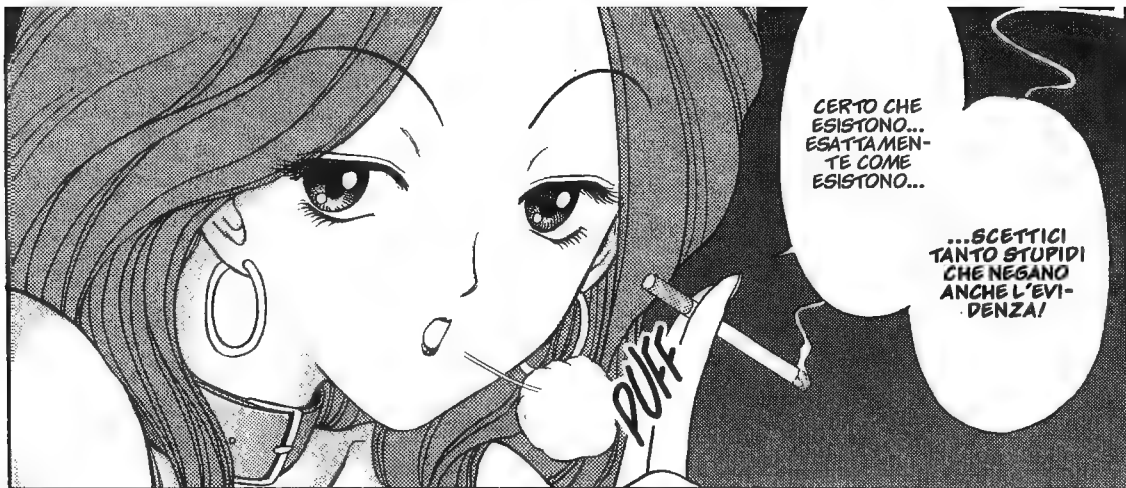
DICONO CHE GLI STUPIDI SI ARRABBINO SUBITO QUANDO GLI SI DÀ DELLO STUPIDO!
COSA STAI INSINUANDO, TU?!
EH, NO! ADESSO BASTA!
STU-PI-DO!

COSA?!
PROVA A DIRLO UN'ALTRA VOLTA!

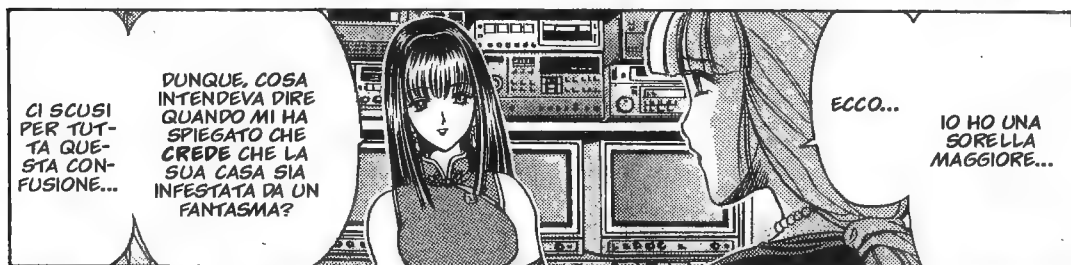
R-RAZZA DI...
RATTLE RATTLE RATTLE

COS'È TUTTO QUESTO CHIASSO DAVANTI AI CLIENTI?!
TUMP TUMP TUMP TUMP
EHI, TU! FA' SILENZIO!

SE CONTINUERAI A INTRALCIARE IL NOSTRO LAVORO TI CACCEREMO VIA DA QUI, HAI CAPITO?!

KO KO KO

YUTA, POTRESTI FARE SILENZIO?

AH... S-SCUSAMI...

SILEN-
ZIO!
OH, MA GUARDA...
A-HAA... HO CAPITO! TU HAI UN DEBOLE PER MIREI...

IO HO UNA SORELLA MAGGIORE...
ECCO...
DUNQUE, COSA INTENDEVA DIRE QUANDO MI HA SPIEGATO CHE CREDE CHE LA SUA CASA SIA INFESTATA DA UN FANTASMA?
CI SCUSI PER TUTTA QUESTA CONFUSIONE...
HA MOLTA PAURA...
DI NOTTE NON DORME, NON MANGIA QUASI NULLA E CONTINUA A DIMAGRIRE SPAVENTOSAMENTE...
...E LEI SOSTIENE CHE LA NOSTRA CASA SIA INFESTATA DA UN FANTASMA...

LA SUA AGITAZIONE...
...E' INIZIATA DUE MESI FA, QUANDO CI SIAMO TRASFERITE NELLA NUOVA CASA...

C-COME POSSO FARE...? N-NON RIESCO AD ADDORMENTARMI P-PER LA PAURA...
E-ERA MEGLIO SE AVESSI CHIESTO A MAHO DI DORMIRE ASSIEME A ME...
RATTLE RATTLE RATTLE

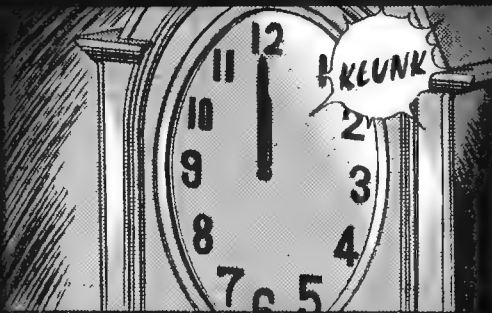
KLUNK
TIC TIC TICTICTIC
F-FORSE FACCIO ANCORA IN TEMPO...

SKREEE

TAK TAK TAK TAK TAK TAK TAK TAK TAK

TLING

TLING TLING TLING TLING

N-NO... È M-MEZZANOTTE...
TLING
F-FRA POCO RICOMINCERÀ...
TLING
TLING

...F-FRA POCO ACCADRÀ DI NUOVO... E IO...

RATTLE RATTLE RATTLE RATTLE RATTLE RATTLE

TING TING

QUEI RUMORI... SEMBRANO COLPI SUL MURO...

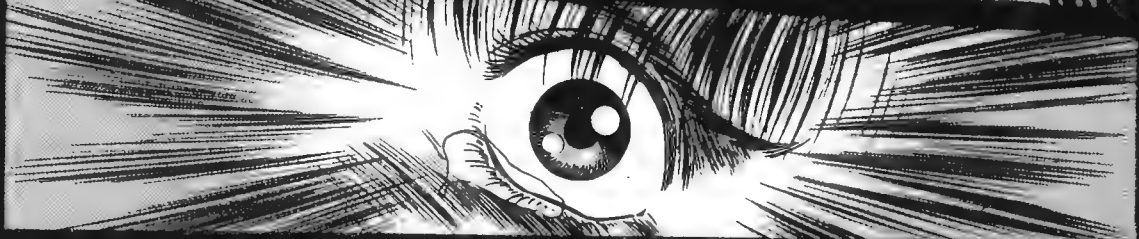
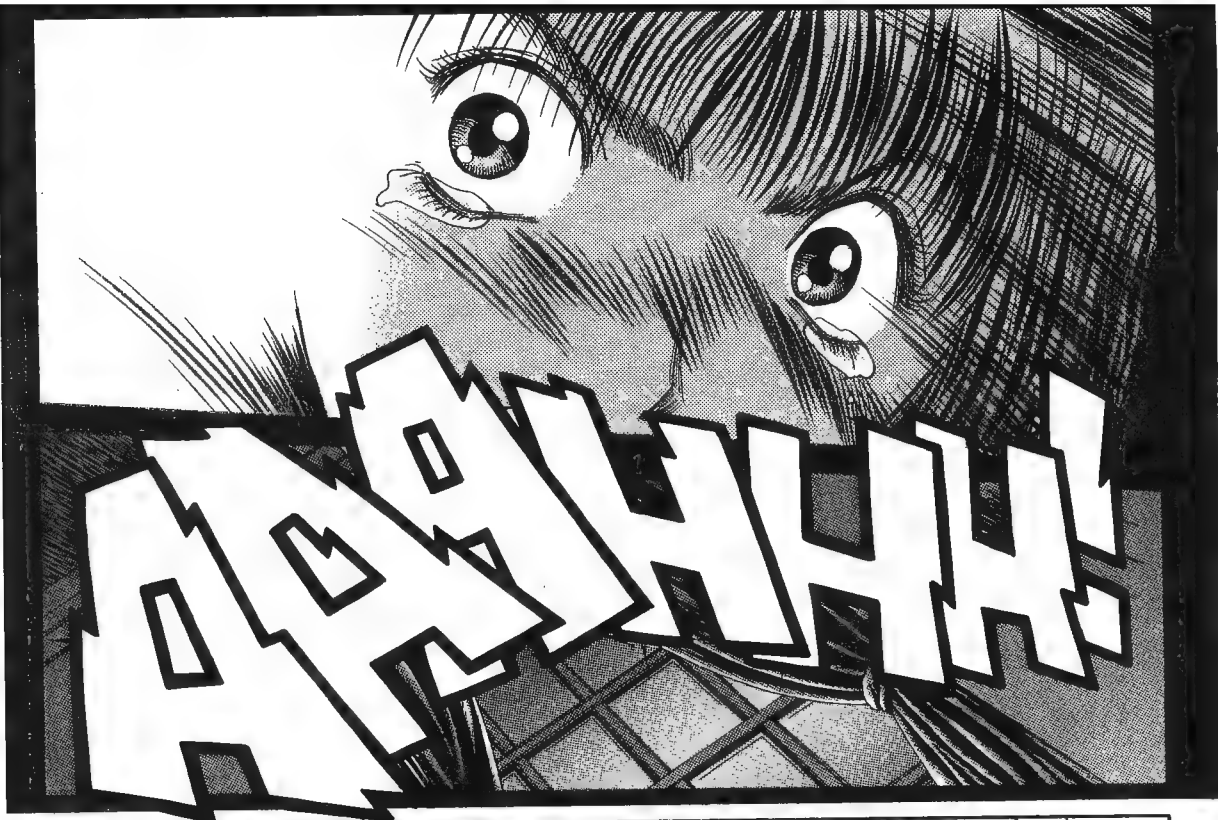
KLING

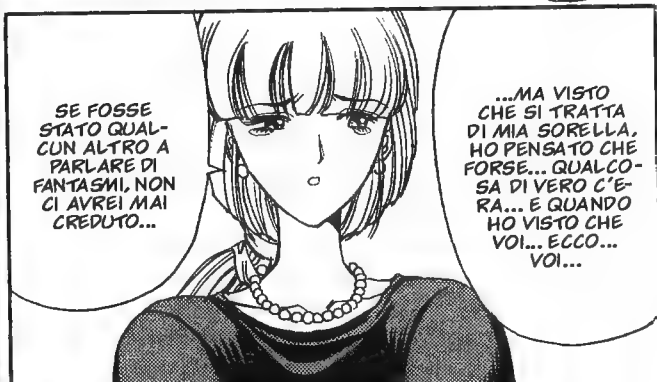
TAK TAK TAK TAK TAK

KLUNK

OH...
AH...
AAH...
VLAP
SMETTILA!
SMETTILA
DI BUSSARE
SUL MURO,
TI PREGO!
RATTLE
RATTLE
RATTLE
RATTLE
RATTLE
RATTLE

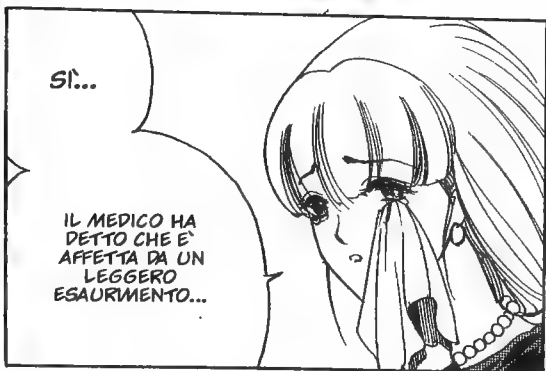
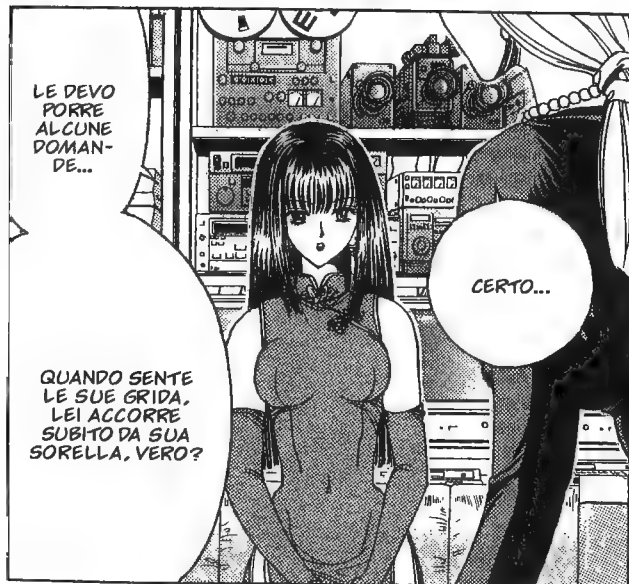
HA... HA SMES-SO...?
FLIP

AAAHHH!

MA NON E` SOLTANTO QUESTO...
E` AGITATA ANCHE PER ALTRI MOTIVI...
PER ESEMPIO, IL CONTINUO SPOSTARSI DI PICCOLI OGGETTI SULLA TOLETTA...

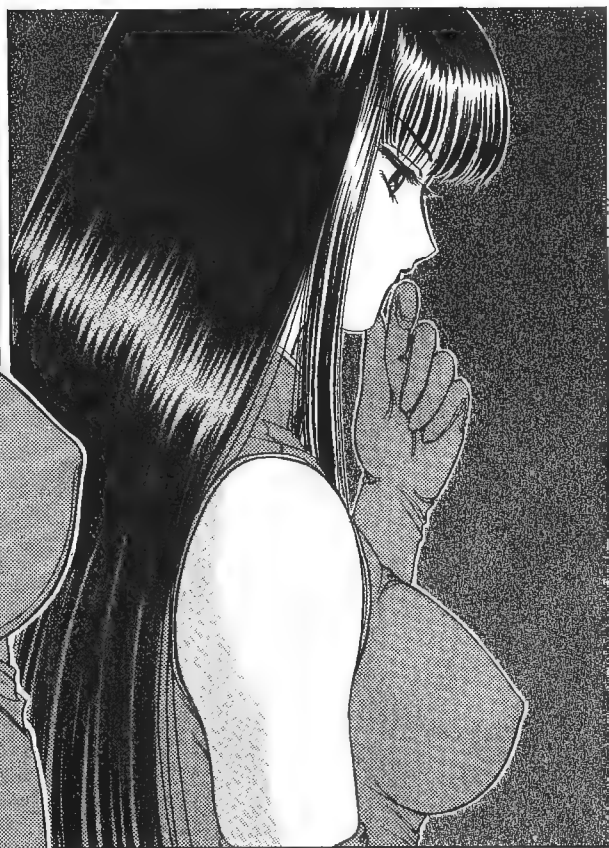
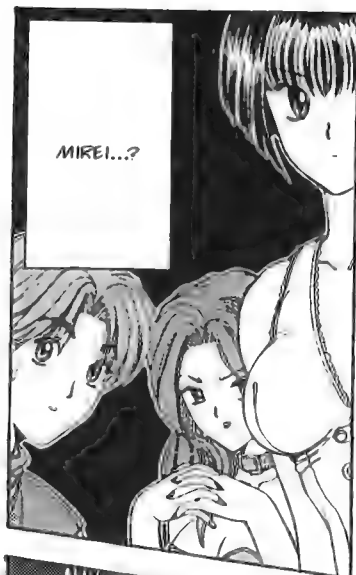
COME I COSMETICI E IL PORTAGIOIE...
MIA SORELLA ERA MOLTO SERIA ANCHE DA BAMBINA...
NON E` MAI STATA IL TIPO DI PERSONA CHE RACCONTA FANDONIE SOLO PER FARSI NOTARE...

SE FOSSE STATO QUALCUN ALTRO A PARLARE DI FANTASMI, NON CI AVREI MAI CREDUTO...
...MA VISTO CHE SI TRATTA DI MIA SORELLA, HO PENSATO CHE FORSE... QUALCOSA DI VERO C'ERA... E QUANDO HO VISTO CHE VOI... ECCO... VOI...

MMM...
MI SCUSI, MA SUA SORELLA E` GIA` STATA DA QUALCHE SPECIALISTA?

UH?! CHE DOMANDA E` MAI QUESTA?!
BE', ASCOLTANDO IL RACCONTO DELLA SIGNORINA MAHO, CHIUNQUE AVREBBE FATTO QUESTA DOMANDA...

...MA NON AVREI MAI IMMAGINATO...
...CHE UN'OPERATRICE DI QUESTO SETTORE AVREBBE CONSIGLIATO UNA VISITA PSICHIATRICA A PROPRIO DISCAPITO...

SI`...
IL MEDICO HA DETTO CHE E` AFFETTA DA UN LEGGERO ESAURIMENTO...

LE DEVO PORRE ALCUNE DOMANDE...
CERTO...
QUANDO SENTE LE SUE GRIDA, LEI ACCORRE SUBITO DA SUA SORELLA, VERO?

SICCHE` ENTRA NELLA SUA CAMERA...
NEL MOMENTO IN CUI METTE PIEDE NELLA SUA STANZA...

...HA MAI NOTATO SE PER CASO LÀ DENTRO FOSSE MOLTO PIÙ FREDDO CHE IN ALTRE PARTI DELLA CASA?
FREDDO?!
MA CHE C'ENTRA?!
S-SÌ... IN EFFETTI...
E QUANTE VOLTE?
QUANTE VOLTE?
OGNI VOLTA CHE CORRO NELLA SUA CAMERA. È QUASI SEMPRE COSÌ...

MIREI...?
ACCETTIAMO LA SUA RICHIESTA!
FRRRRR
CLAP

PRIMA, PERO' DOVREI PORLE UNA CONDIZIONE...

VORREI CHE NON S'INTROMETTESSE NEI NOSTRI METODI DI INDAGINE!

PER LEI VA BENE?

AL LAVORO!

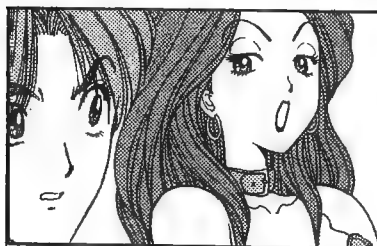
ANDIAMO, YUTA!

PAT

COSA?!

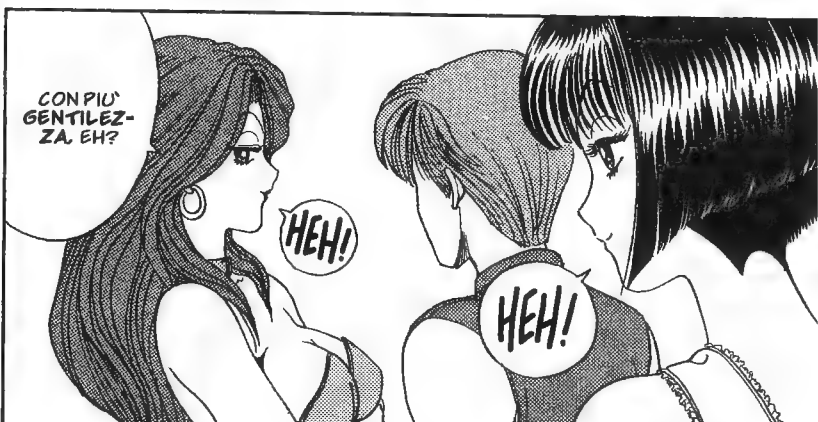
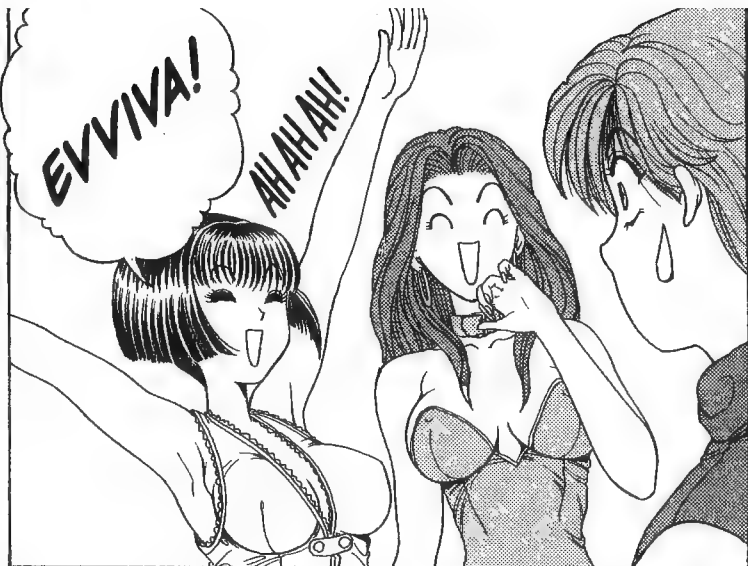
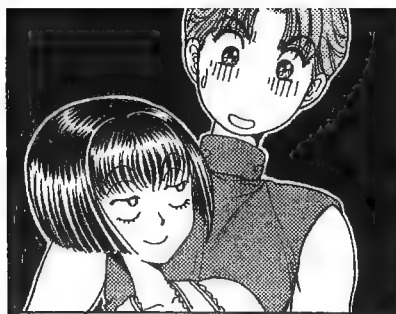
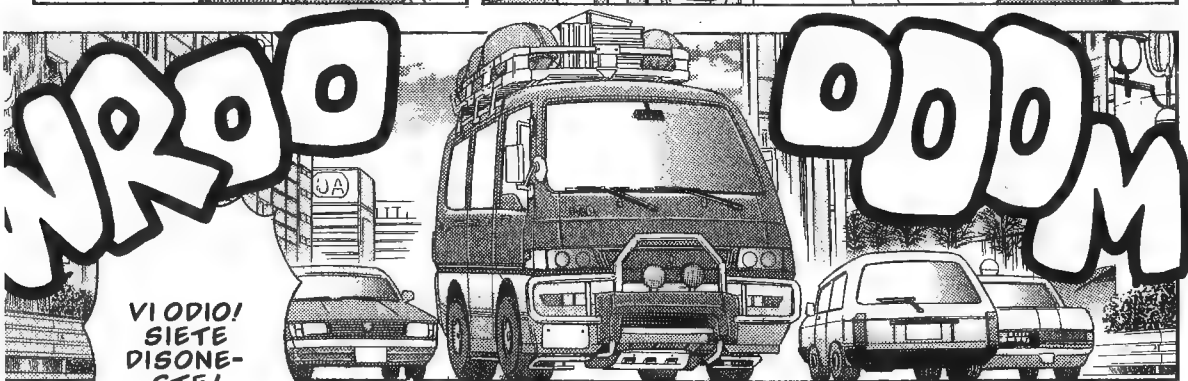
FORZA, YUTA! CARICA QUESTA ROBA IN MACCHINA!

SONO LE APPARECCHIATURE NECESSARIE ALLE INDAGINI... TRATTALE BENE, CAPITO?

COSA?!

OOPS! SCUSA!

THUMP

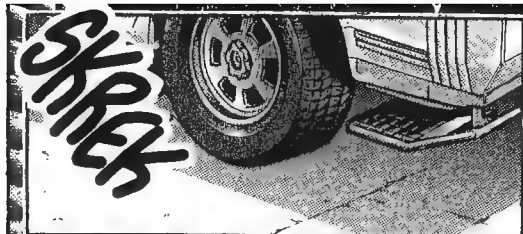
AAH!

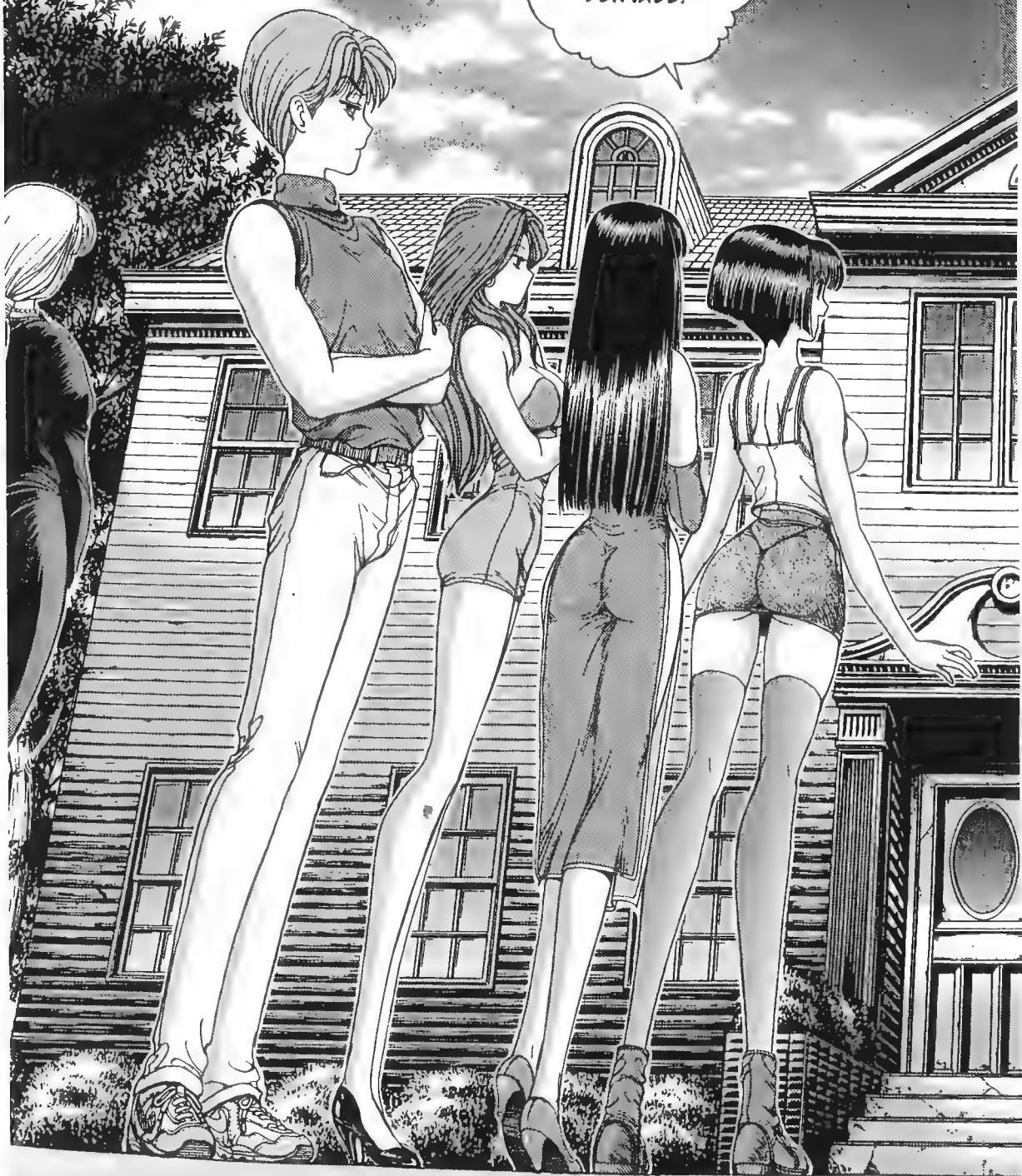
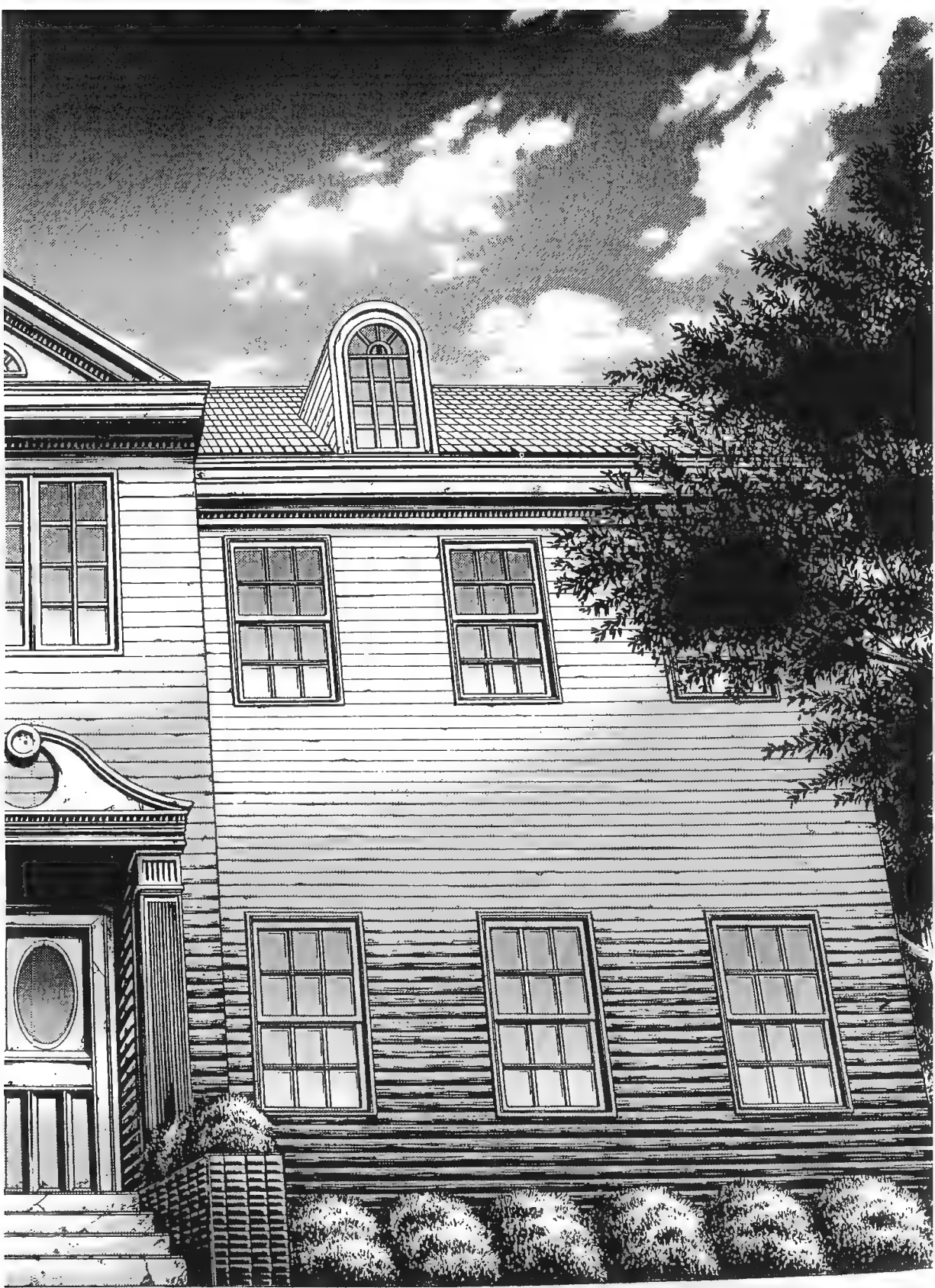
BOMF

IN REALTÀ... IO SONO MOLTO TIMIDA... NON HO NEMMENO MAI BACIATO UN UOMO...
BASTA CHE UNA SI METTA UN ABITINO UN PO' PIÙ PROVOCANTE DEL NORMALE, E SUBITO TUTTI PENSANO CHE SIA UNA **DONNA FACILE**...
SNIFF SNIFF
RATTLE
AH-EHM... ECCO, IO...
RATTLE RATTLE
MA NONOSTANTE CIÒ...
SORELLINA! YUTA HA TOCCATO IL SE...
ZITTA!
GRAB
UH...
BE', POTREI ANCHE NON DIRGLIELO...
MA IN CAMBIO DOVRAI ESSERE IL NOSTRO **FACCHINO**!
SE PREFERISCI CHE LO DICA A MIA SORELLA, INVECE... VEDI TU!

WROOOOOOM

VI ODIO! SIETE DISONESTE!

SILENZIO!

SEI UN MANIACO SESSUALE, E QUESTO E' CIO' CHE TI MERITI!

RIKA... EMIRU... DI COSA STATE PARLANDO?

OH! N-NO, NIENTE, MIREI!

OOOH!

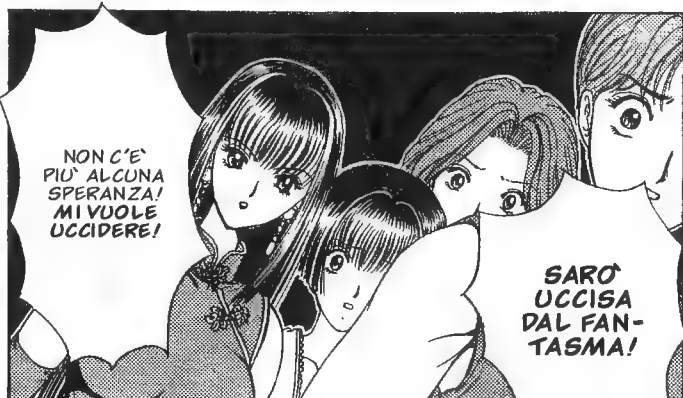
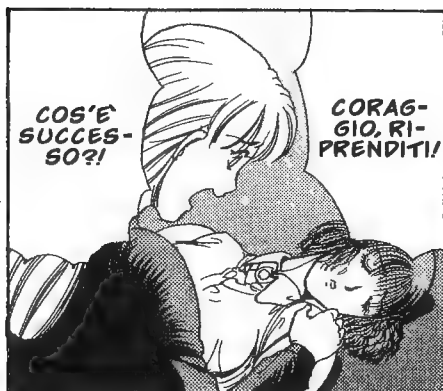
CHE BELLO! UN PALAZZO IN STILE OCCI-DENTALE!

COME SAREBBE A DIRE CHE BELLO?!
QUESTA CASA E` VECCHIA E TETRA COME QUELLE DEI FILM DELL'ORRORE!
PROPRIO NON MI PIACE...
AAAHHH!
U-UN GRIDO?!

SOREL-
LINA!
VLAM

MAHO! MAHO!

VHUMP

AIUTAMI, TI PREGO!

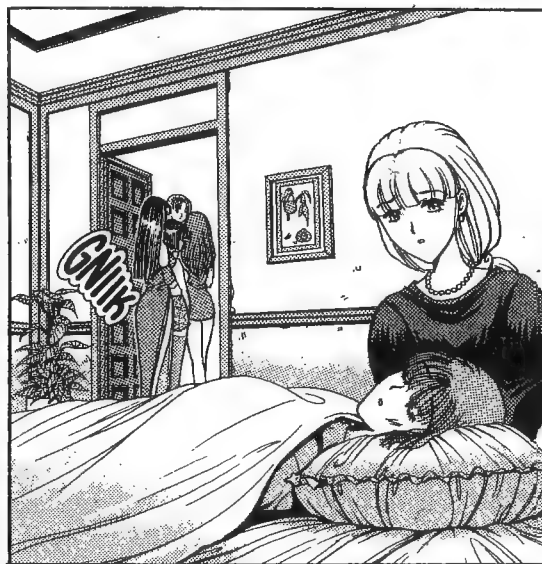
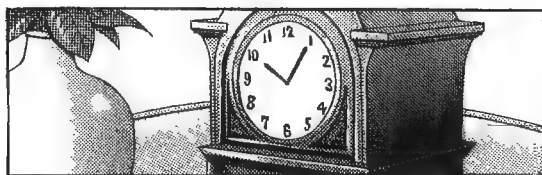
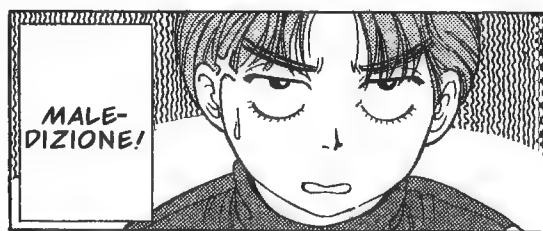
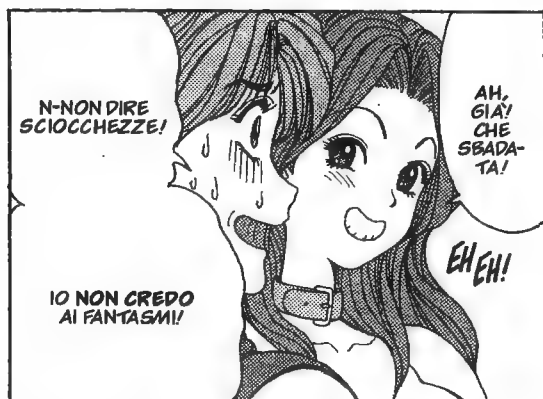
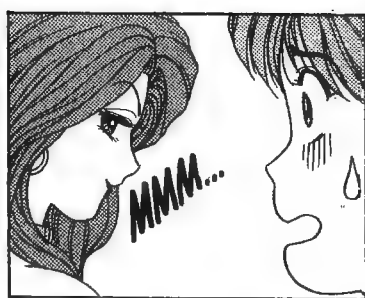
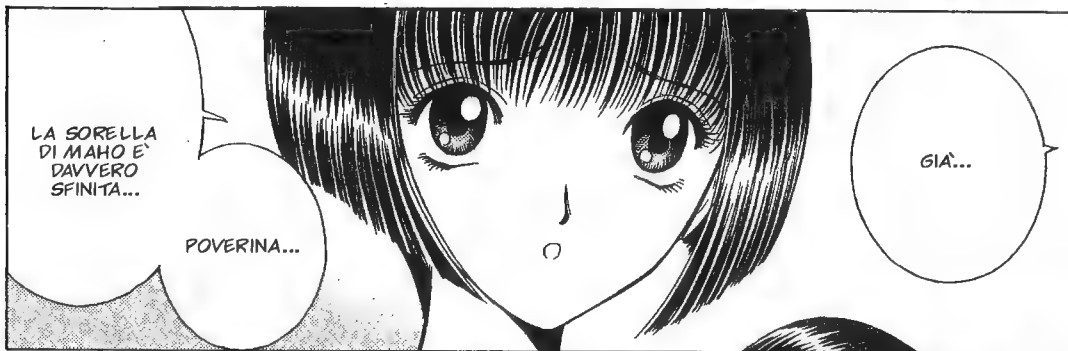
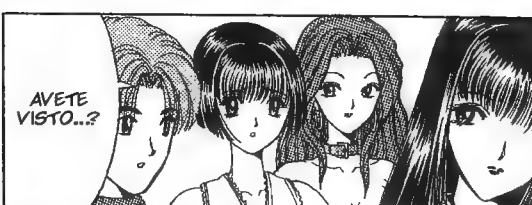
I-IL FANTASMA... IL FANTASMA MI HA AGGREDITO!

SOREL-
LINA!
MMM...
S-SANTO
CIELO... QUI
C'E' POCO DA
SCHERZARE!
UN VECCHIO
PALAZZO IN
STILE OCCIDEN-
TALE ABITATO DA
UNA DONNA
ISTERICA... SE
QUESTA NON E'
UNA SITUAZIONE
LUGUBRE...
TUMP
NOOOH!

COSA TI E' SUCCESSO, PICCOLO?

NON VERRAI A DIRMI CHE TI SEI INTIMORITO PERCHE' QUESTA CASA...

...POTREBBE ESSERE INFESTATA DA QUALCHE FANTASMA..?

SU, METTIAMOCI AL LAVORO!

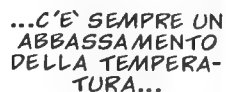
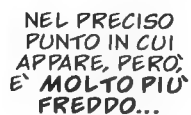
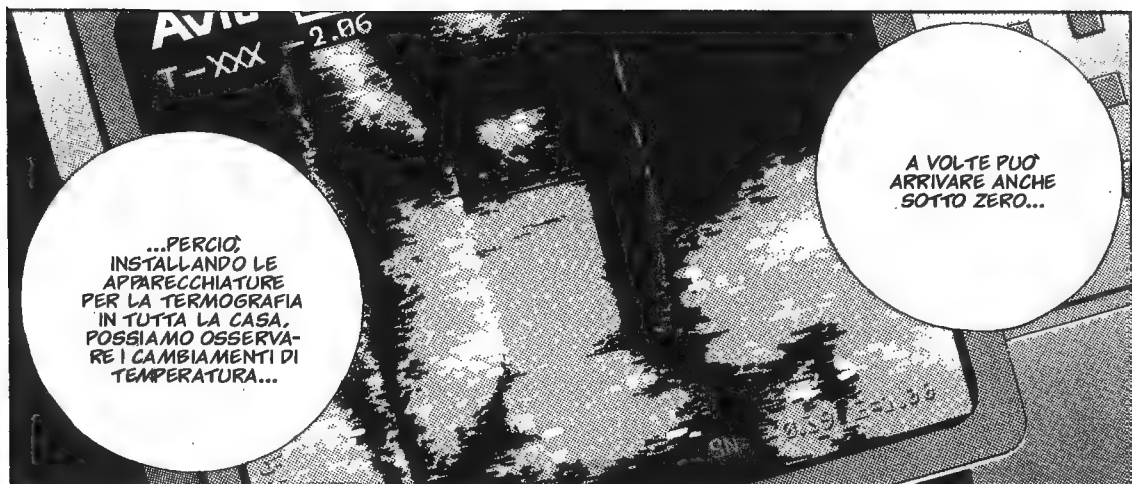
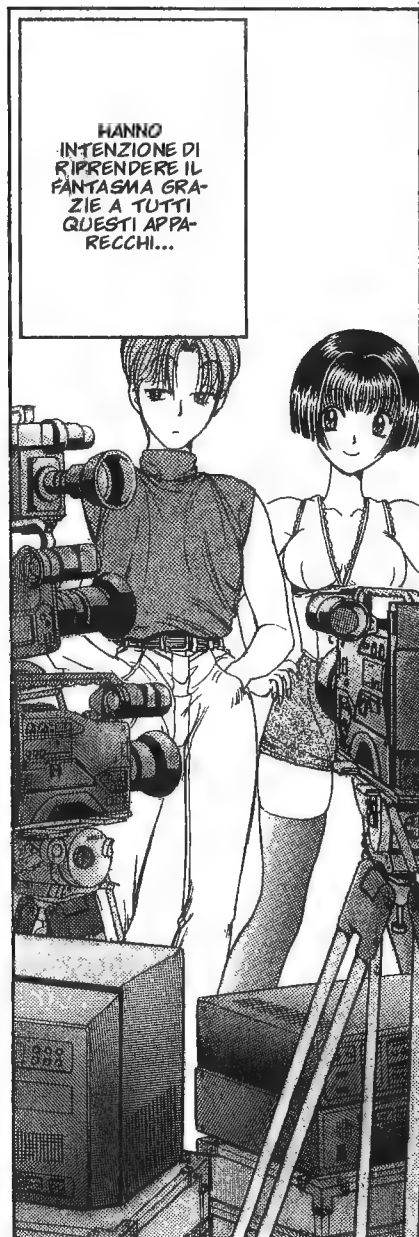
INIZIAMO A PREPARARE LE APPARECCHIATURE PER LE INDAGINI!

NON HAI ANCORA PORTATO I CAVI?! **SEI LENTO!**

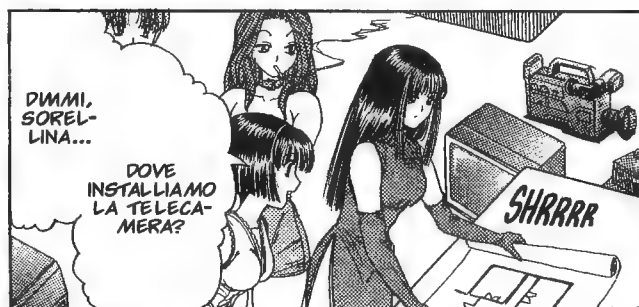
CALMA!

YUTA... QUESTO NON E` IL SUO POSTO!

MI SEMBRA OVVIO!

ABBIAMO SOLO TERMINATO LA PREPARAZIONE DELLA **BASE** PER LE INDAGINI!

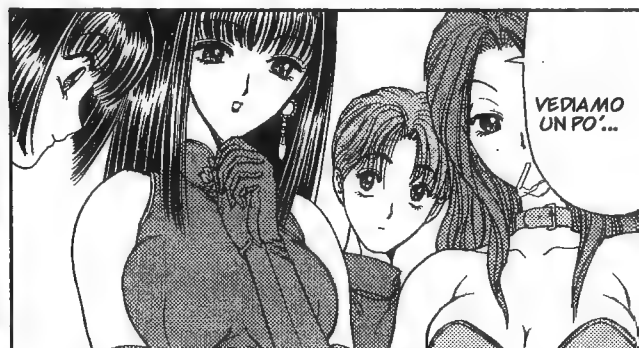
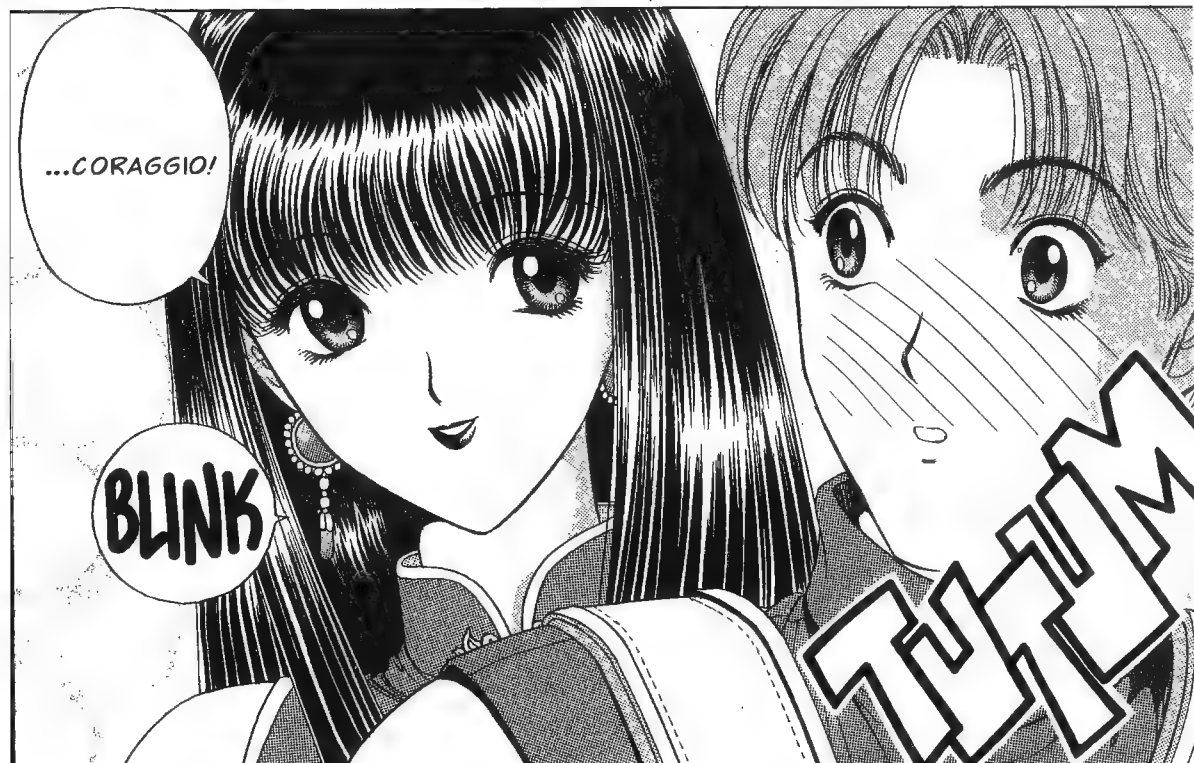
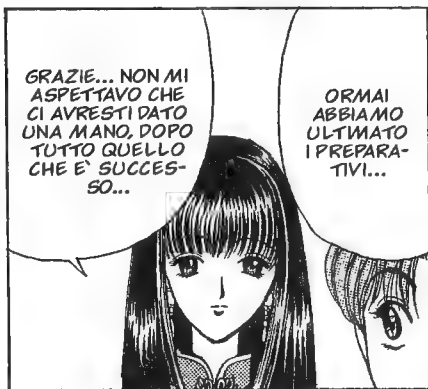
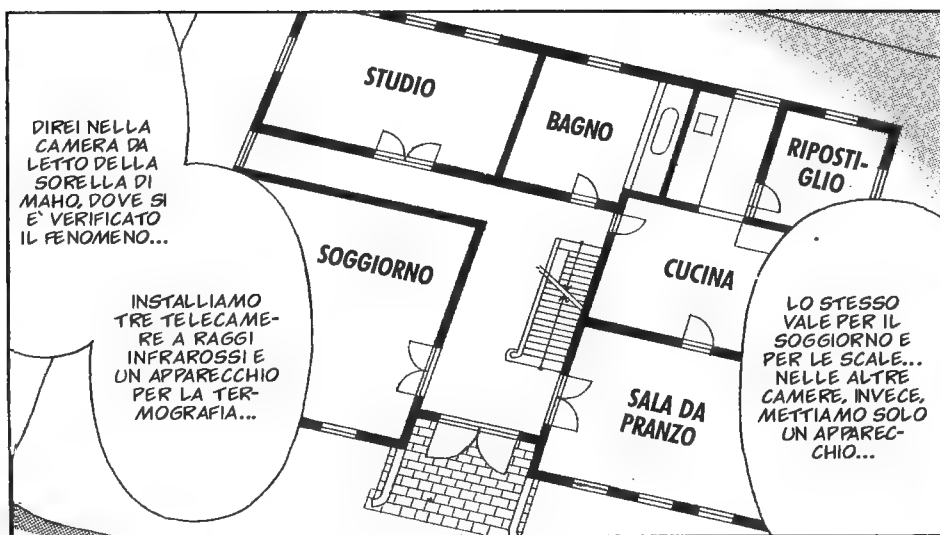
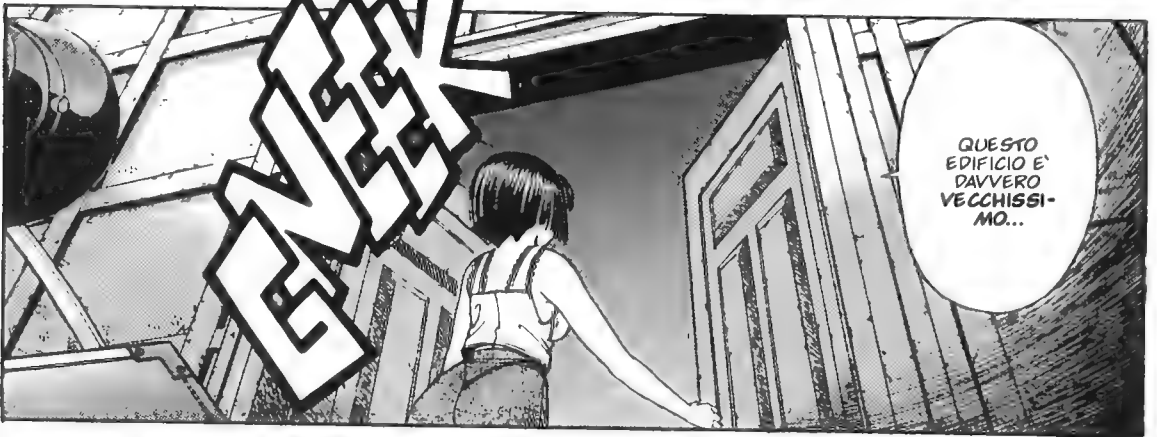
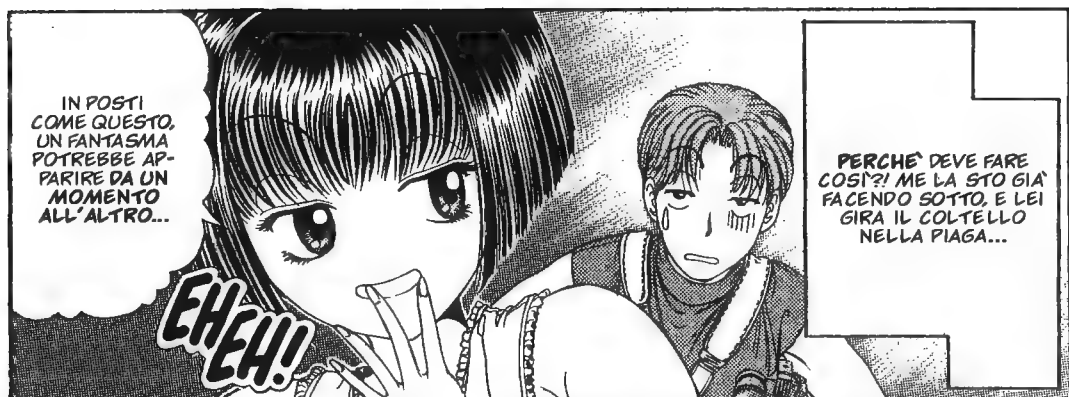
È PER LA TERMOGRAFIA...
VORREI PROPRIO SAPERE A COSA VI SERVIRÀ UNA COSA DEL GENERE...
PER COSA LA USERETE?
TERMOGRAFIA?! QUELLA COSA CHE SERVE A DISTINGUERE LE VARIAZIONI DI TEMPERATURA CON I COLORI DIVERSI?
...C'È SEMPRE UN ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATURA...
QUANDO SI VERIFICA L'APPARIZIONE DI UN FANTASMA...
NEL PRECISO PUNTO IN CUI APPARE, PERÒ, È MOLTO PIÙ FREDDO...

T-XXX -2.86
A VOLTE PUO' ARRIVARE ANCHE SOTTO ZERO...
...PERCIO', INSTALLANDO LE APPARECCHIATURE PER LA TERMOGRAFIA IN TUTTA LA CASA, POSSIAMO OSSERVARE I CAMBIAMENTI DI TEMPERATURA...

HANNO INTENZIONE DI RIPRENDERE IL FANTASMA GRAZIE A TUTTI QUESTI APPARECCHI...

CHE PECCATO!
INVESTONO IN APPARECCHI TANTO COSTOSI E SI METTONO A FARE INDAGINI SU COSE INESISTENTI...

DIMMI, SORELLINA...
DOVE INSTALLIAMO LA TELECAMERA?
SHRRRR

VEDIAMO UN PO'...

...CORAGGIO!

BLINK

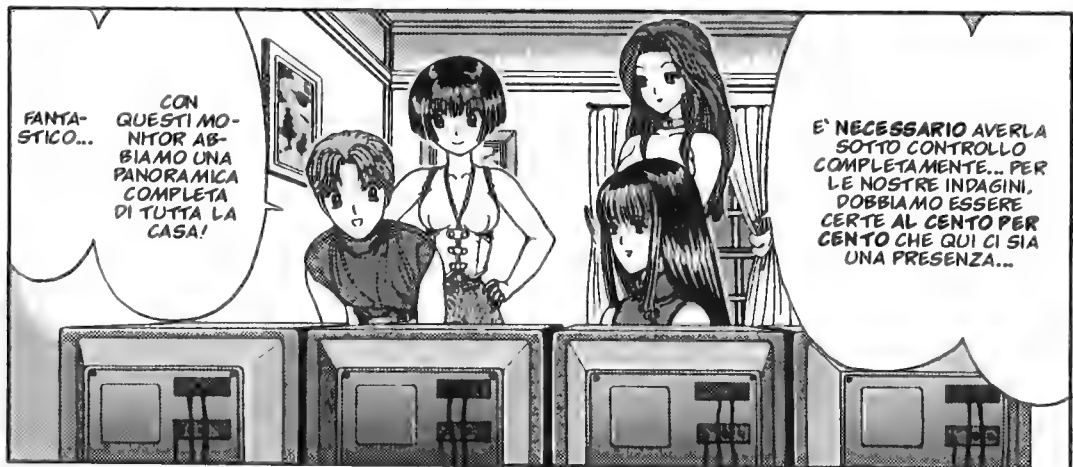
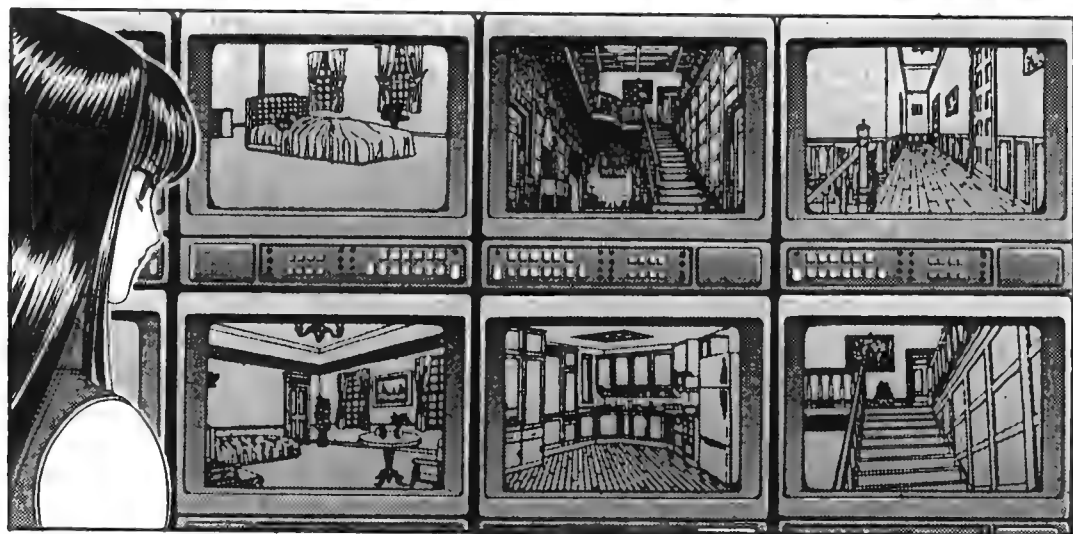
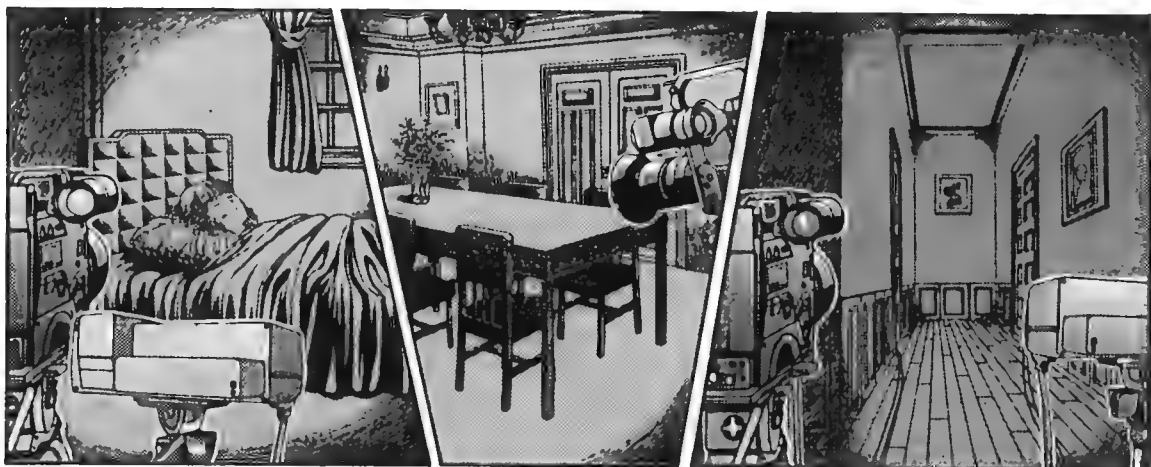
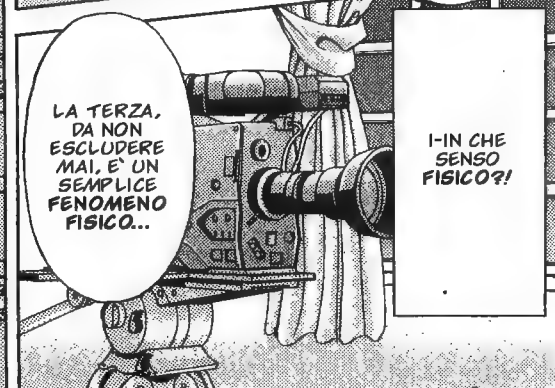
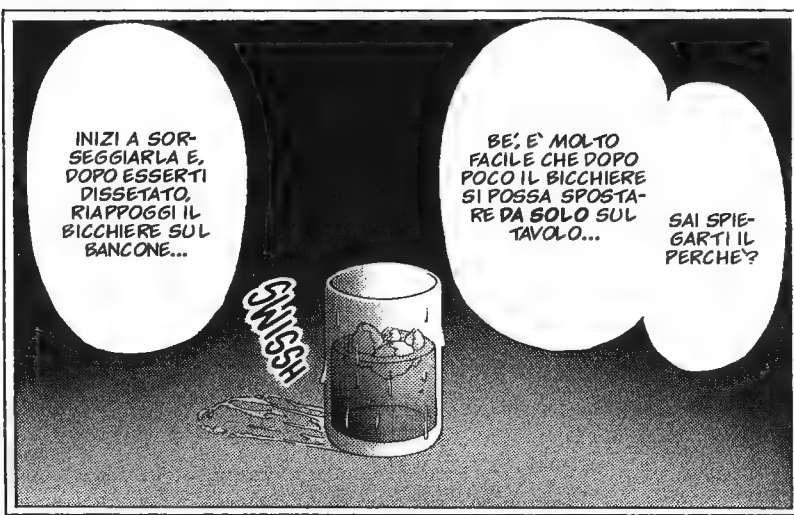
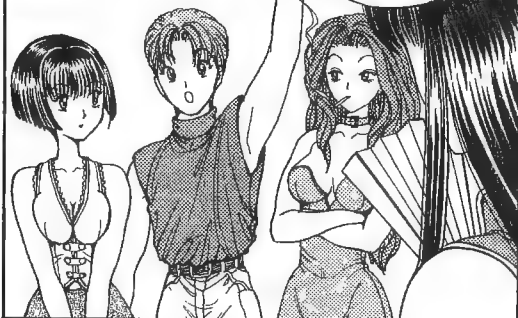
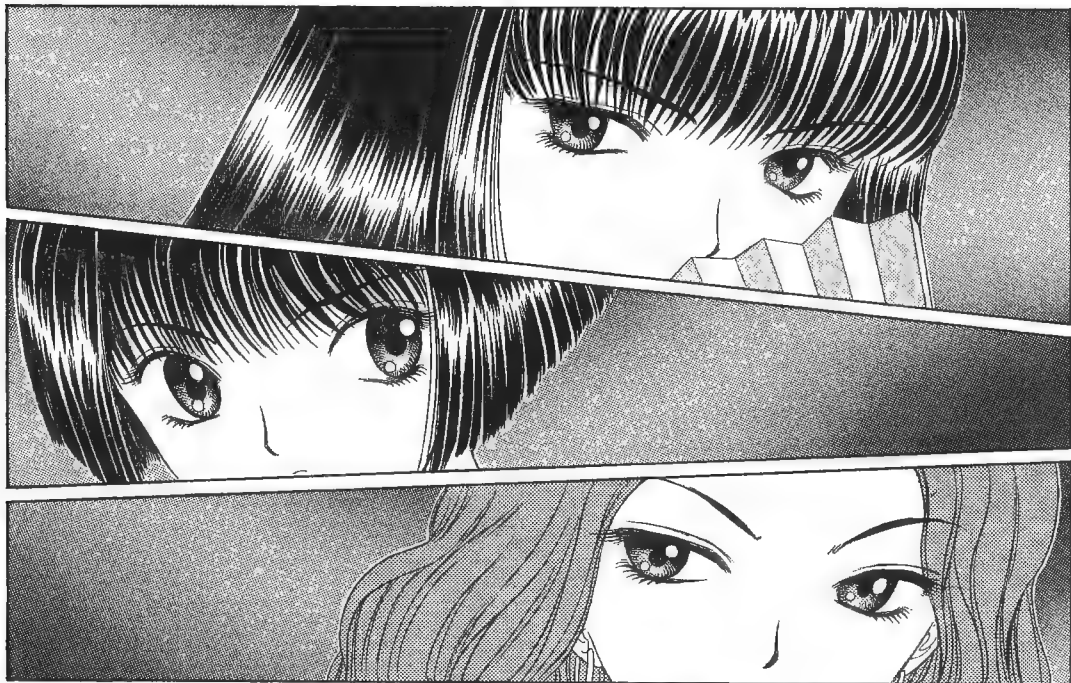
TU-TUM

CHAK CHAK CHAK
CHAK
CHE ILLUMI-NAZIONE FIOCA...
GNEEK
QUESTO EDIFICIO E' DAVVERO VECCHISSI-MO...

IN POSTI COME QUESTO, UN FANTASMA POTREBBE APPARIRE DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...
EHEH!
PERCHE` DEVE FARE COSI`?! ME LA STO GIA` FACENDO SOTTO, E LEI GIRA IL COLTELLO NELLA PIAGA...

QUESTA E` LA CUCINA!
CLAK

UNA CUCINA COMPONIBILE!
E` STUPENDA!
SOLO QUESTO POSTO E` ARREDATO COME UNA CASA MODERNA! E GUARDA IL PAVIMENTO E I MURI... SONO LUCIDISSIMI!

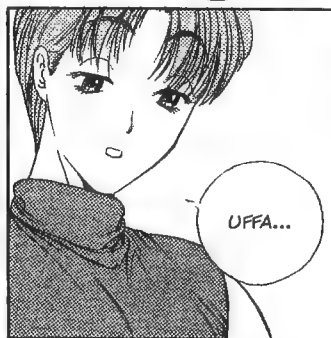
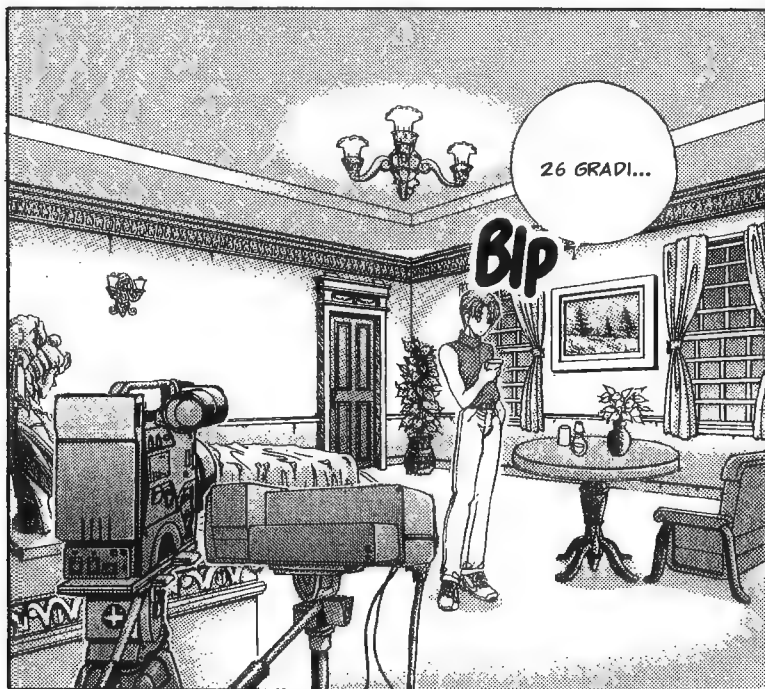
SIETE RIMASTI SORPRESI, VERO?
OH...
MAHO!

QUESTA CASA E` STATA COSTRUITA AGLI INIZI DELL'EPOCA SHOWA...
...MA L'EX PROPRIETARIO HA FATTO RISTRUTTURARE LA CUCINA...
PENSAVA CHE SAREBBE STATA PIU` FACILE DA USARE, PROBABILMENTE...

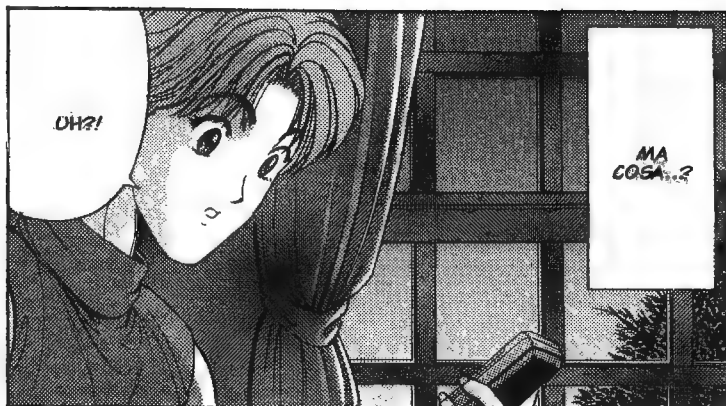
E' NECESSARIO AVERLA SOTTO CONTROLLO COMPLETAMENTE... PER LE NOSTRE INDAGINI, DOBBIAMO ESSERE CERTE AL CENTO PER CENTO CHE QUI CI SIA UNA PRESENZA...
CON QUESTI MONITOR ABBIAMO UNA PANORAMICA COMPLETA DI TUTTA LA CASA!
FANTASTICO...

DA QUANTO HA RACCONTATO MAHO...
...POSSIAMO FARE TRE IPOTESI SU CIO` CHE E` AVVENUTO...
LA PRIMA RIGUARDA GLI EFFETTI DI UN **FENOMENO PARANORMALE**...
LA SECONDA E` L'**ESAURIMENTO NERVOSO** DELLA SORELLA DI MAHO, COME DALLA DIAGNOSI DEL MEDICO...
LA TERZA, DA NON ESCLUDERE MAI, E` UN SEMPLICE **FENOMENO FISICO**...
I-IN CHE SENSO **FISICO**?!

ESATTA-MENTE...
MA QUALCUNO CHE NON SIA A CONOSCENZA DEL FENOMENO CHE HAI APPENA SPIEGATO...
...SE DOVESSE VEDERE IL BICCHIERE MUOVERSI DA SOLO, NE RIMARREBBE **MOLTO SORPRESO!**
LA MAGGIOR PARTE DI QUELLI CHE VENGONO CONSIDERATI FENOMENI PARANORMALI NON SONO ALTRO CHE SEMPLICI EVENTI LEGATI ALLA FISICA, PROPRIO COME QUESTO!
CASPITA... DECINE DI APPARECCHIATURE SCIENTIFICHE, CONGETTURE SU FENOMENI FISICI...
HO COME L'IMPRESSIONE CHE MIREI E LE SUE SORELLE SIANO UN PO' **DIVERSE** DA ALTRI OPERATORI DEL SETTORE...
A QUESTO PUNTO MI SORGE UN DUBBIO... **COME** SCACCERANNO GLI SPIRITI, SE FANNO LEVA SOLO SULLA **SCIENZA?**
MMM...
UTILIZZERANNO LA TECNOLOGIA ANCHE PER UNA COSA DEL GENERE?
UN QUALSIASI CIARLATANO SPENDEREBBE DI MENO MIMANDO ASSURDI **RITI DI PURIFICAZIONE...**
POSSO FARTI UNA DOMANDA?
SE ATTRAVERSO LE INDAGINI SCOPRISTE CHE QUI C'E' **DAVVERO** UN FANTASMA...

CLAP

LO VEDRAI PRESTO!

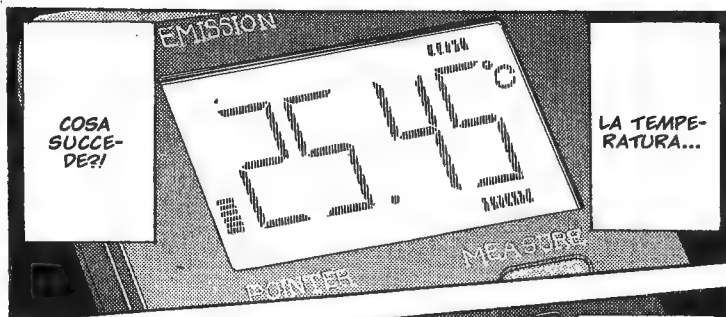
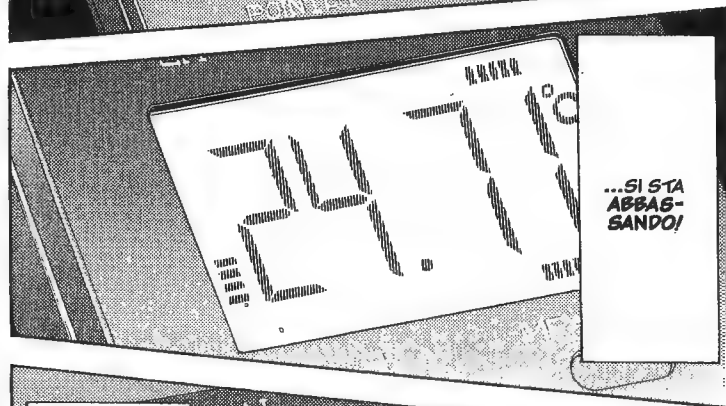
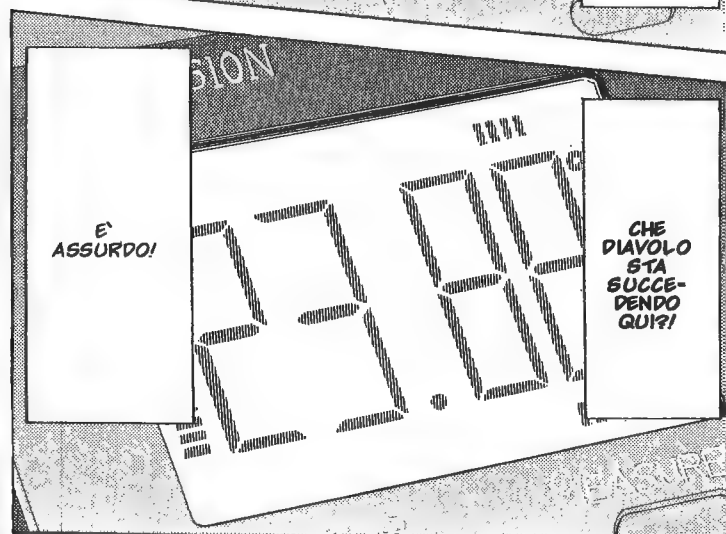
ABBIAMO BISOGNO DI DATI PRECISI RIGUARDO ALLA VARIA-ZIONE DELLA TEMPERATURA GIORNALIERA DI OGNI CAMERA...

CI SERVE PER VERIFICARE SE L'ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATU-RA SI VERIFICHI REALMENTE E, SE SI, CAPIRE SE DIPENDE DA UN EVENTO PARANORMALE O DA QUALCHE ALTRA CAUSA...

MA CHE DIAVOLO CI STO FACENDO IO IN UN POSTO DEL GENERE..?

SPERAVO CHE DOPO ESSERE RIMASTO SOLO AL MONDO...

...AVREI POTUTO CONDURRE UNA VITA SPENSIERATA E ALLEGRA CON LA MIA NUOVA FAMIGLIA...

MA COSA..?
UH?!

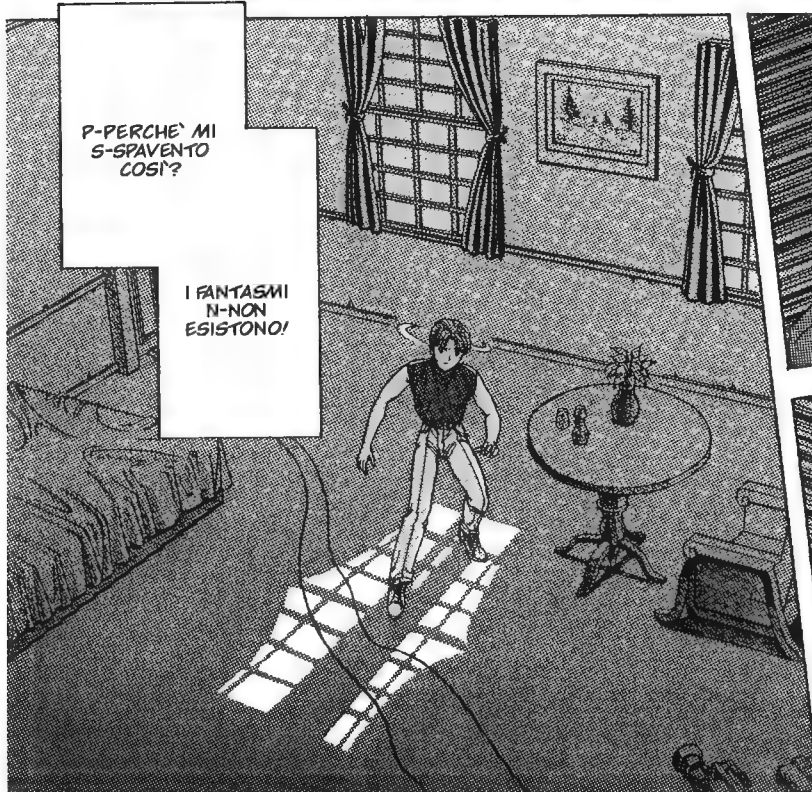
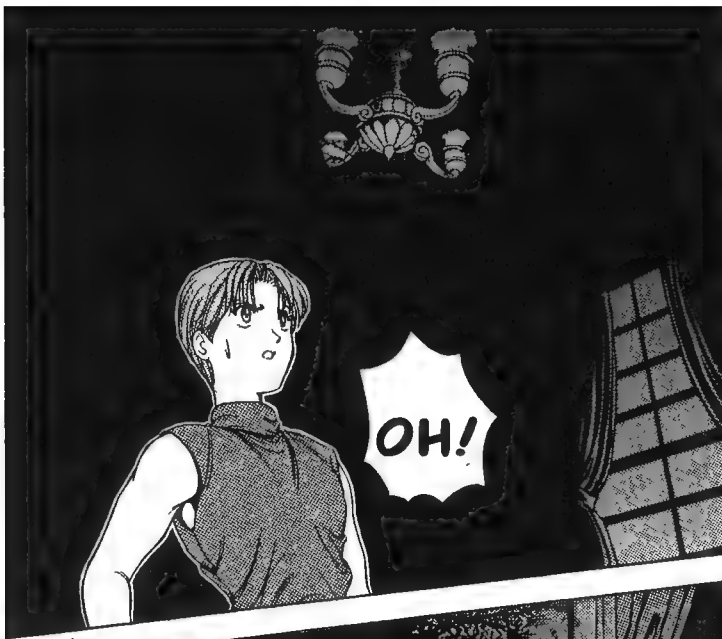
EMISSION
25.45°
MEASURE
POINTER
LA TEMPE-RATURA...
COSA SUCCE-DE?!

24.71°
...SI STA ABBAS-SANDO!

CHE DIAVOLO STA SUCCE-DENDO QUI?!
E' ASSURDO!

BAH...

QUANDO SI VERIFICA L'APPARIZIONE DI UN FANTASMA C'È SEMPRE UN ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATURA...
NEL PRECISO PUNTO IN CUI APPARE. PERÒ È MOLTO PIÙ FREDDO... A VOLTE PUÒ ARRIVARE ANCHE SOTTO ZERO...

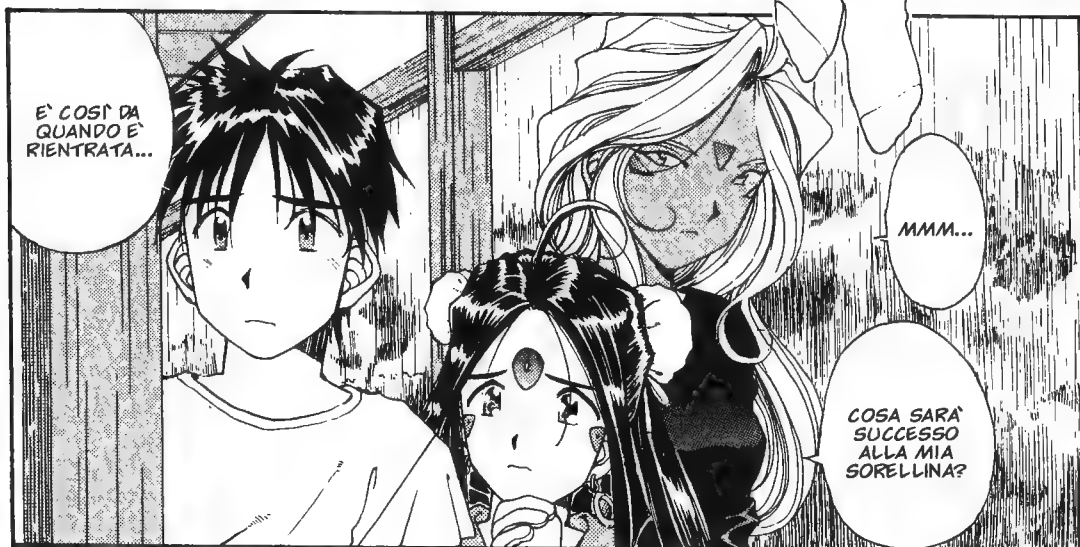
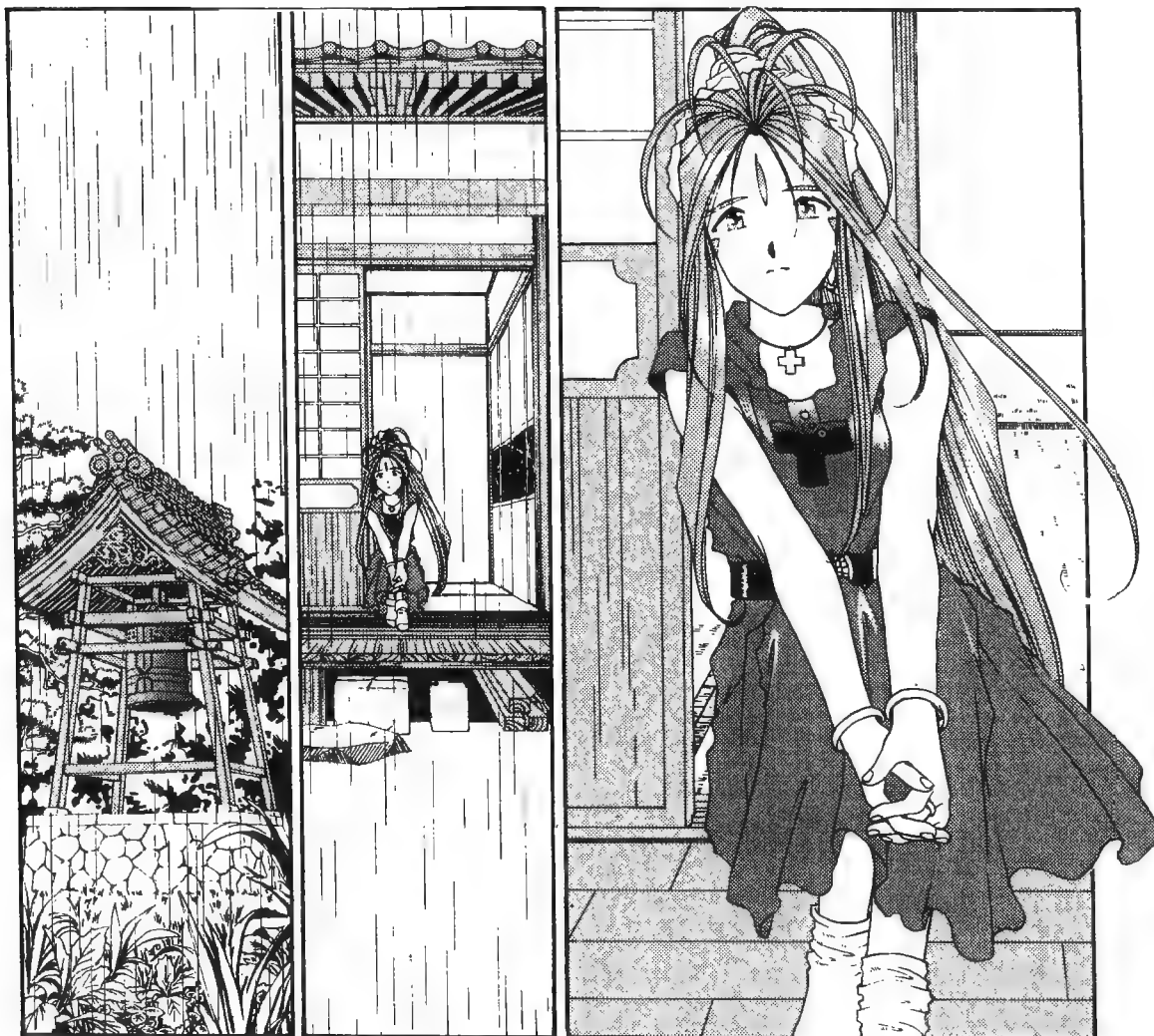
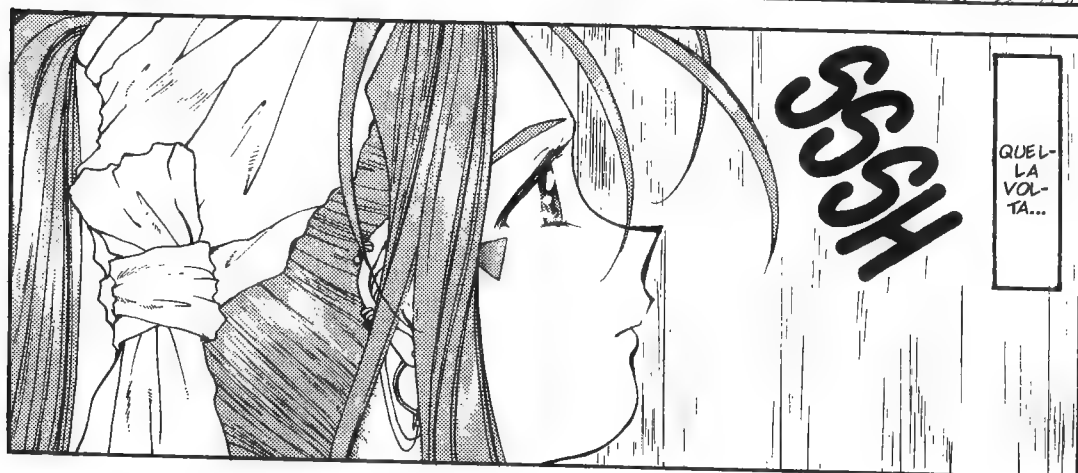
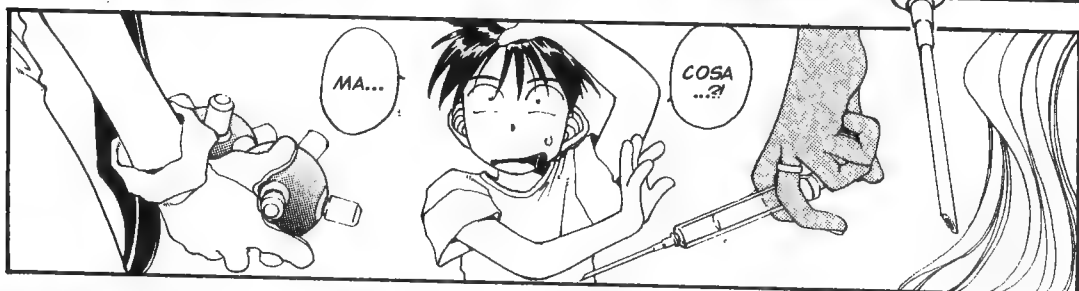
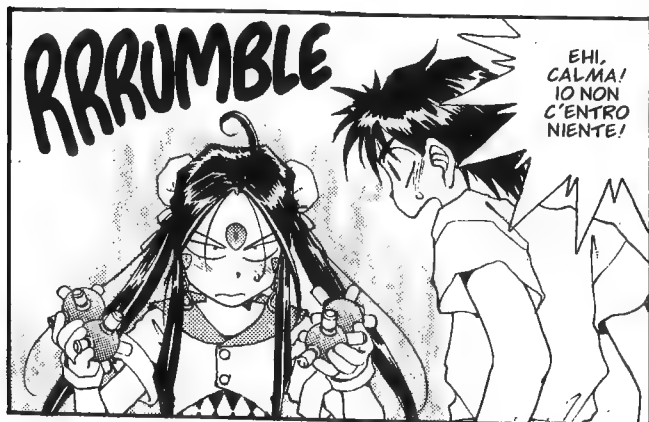
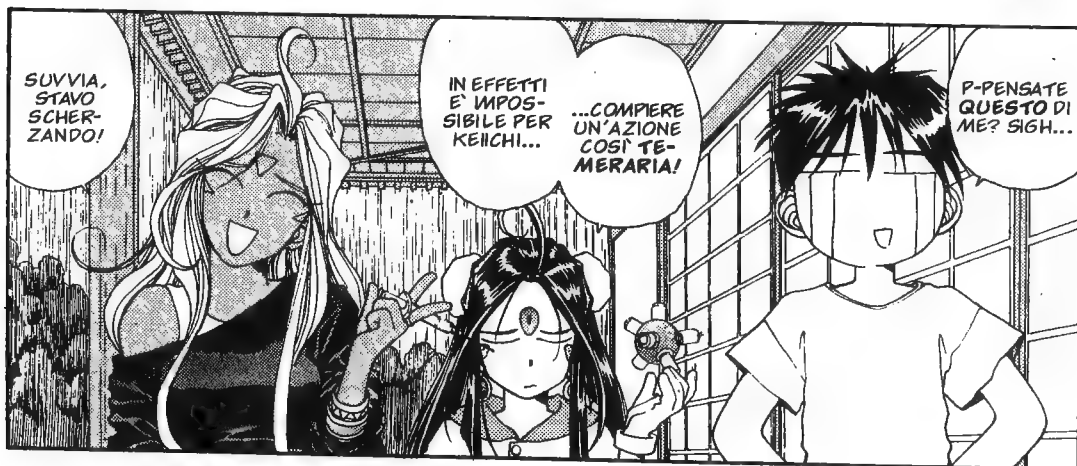
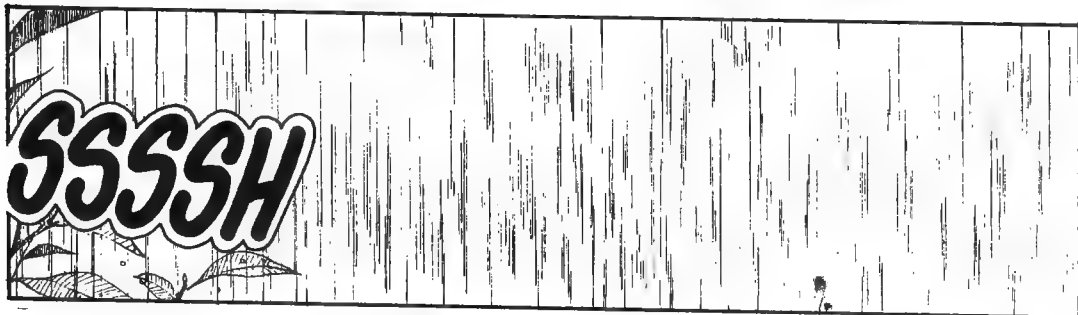
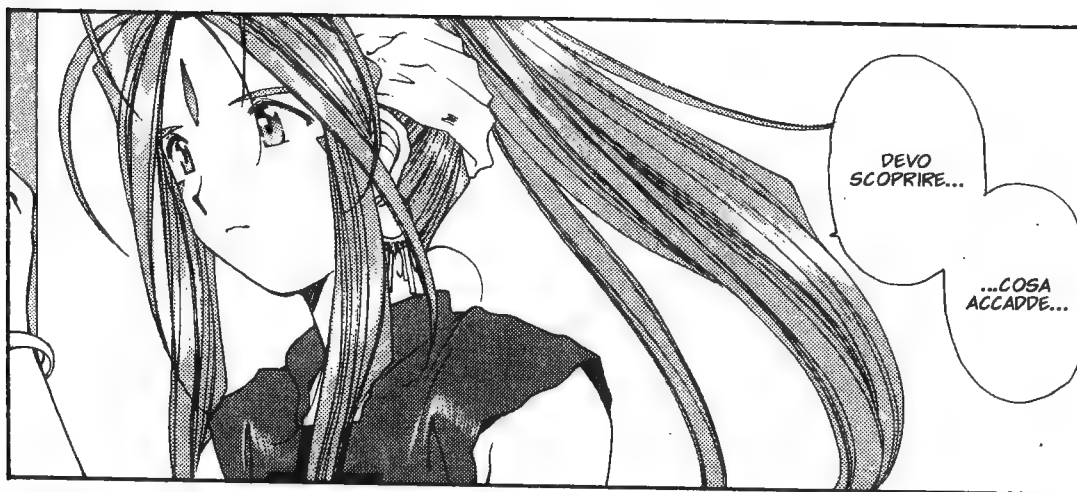
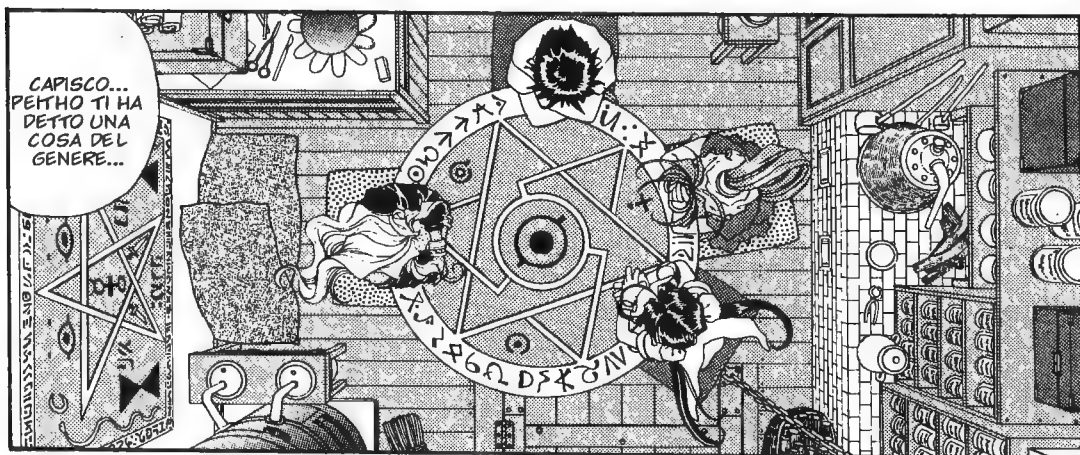
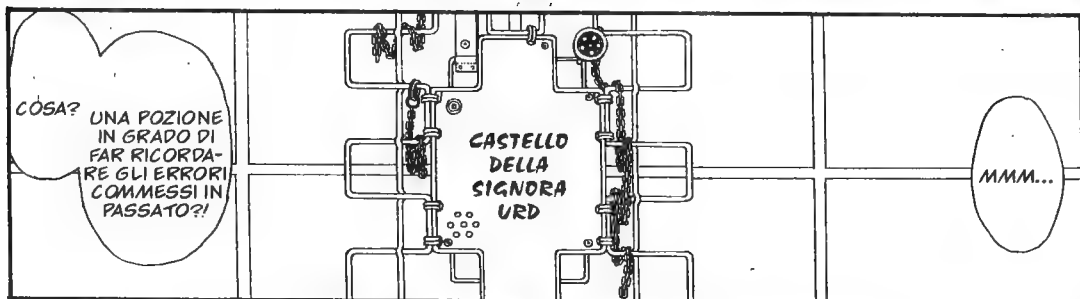
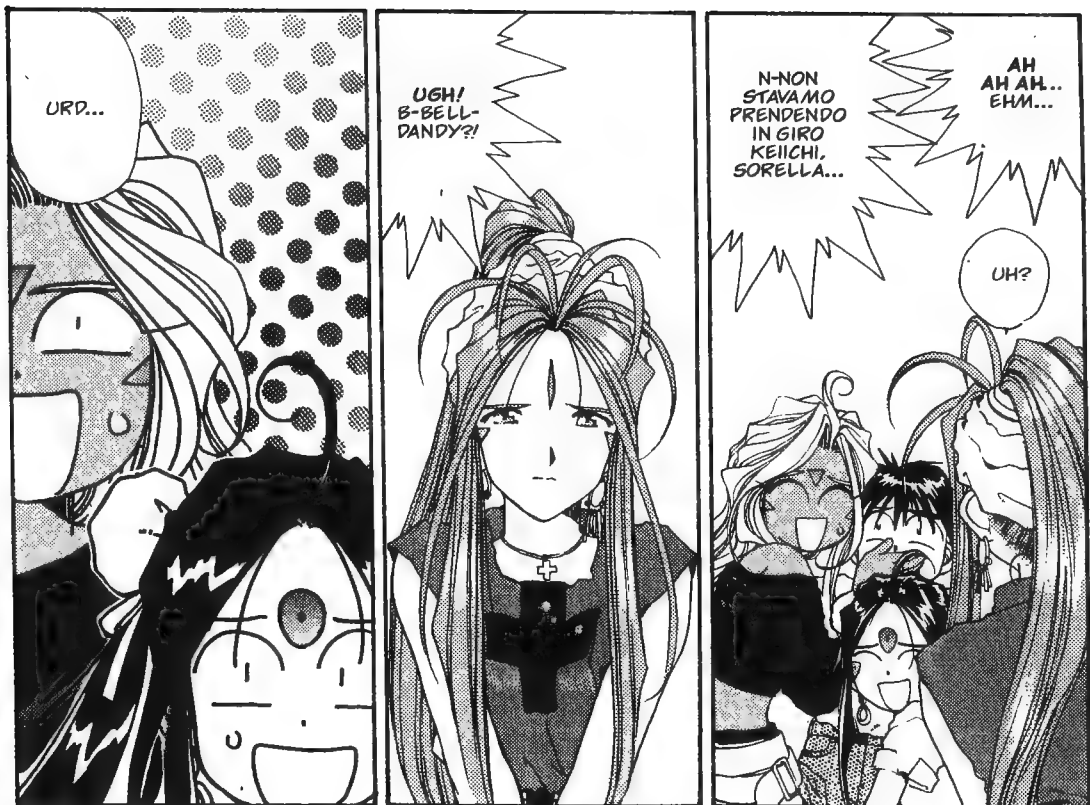
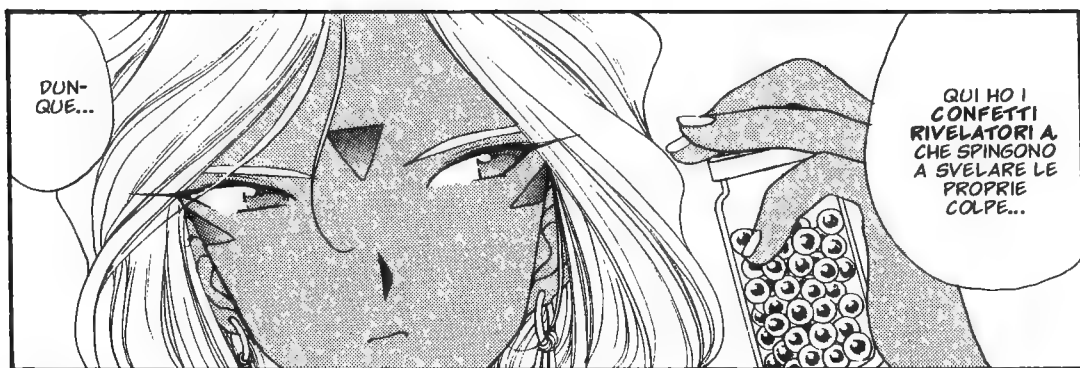
N-NON PUÒ ESSERE... NON È POSSIBILE...
RATTLE RATTLE
EMISSION
23.06 °C
RATTLE RATTLE
I... I... I F-FANTASMI N-NON ESISTONO... F-FORSE QUESTO AGGEGGIO È G-GUASTO...

OH!
E`... E` ANDATA VIA LA LUCE...
FSSSH
P-PERCHE` MI S-SPAVENTO COSI`?
I FANTASMI N-NON ESISTONO!

M-MIO DIO... STA
CONTINUANDO A
SCENDERE!

OFFICE REI - CONTINUA

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
TIMORI DI DEA

COSA SARÀ SUCCESSO ALLA MIA SORELLINA?
MMM...
È COSÌ DA QUANDO È RIENTRATA...

KEIICHI... NON LE AVRAI MICA FATTO QUALCOSA TU?!
VORREI VERIFICARE DI PERSONA...
POSSO INFONDERTI UN PO' DI SINCERITÀ?
RRRUMBLE
EHI, CALMA! IO NON C'ENTRO NIENTE!
MA...
COSA ...?!
SSSH
QUELLA VOLTA...

...QUELLA VOLTA!
SAPPI CHE NON HO MAI DIMENTICATO CIO' CHE E' ACCADUTO...
QUELLA VOLTA...
E' POSSIBILE CHE SENZA ACCORGERMENE...
NON RIESCO PROPRIO A RICORDARE...
...IO LE ABBIA FATTO QUALCOSA CHE HA CAUSATO TUTTO QUEL RISENTIMENTO NEI MIEI CONFRONTI?

DEVO SCOPRIRE...
...COSA ACCADDE...

SSSSH

HNF!
HNF!

P-PENSATE QUESTO DI ME? SIGH...
IN EFFETTI È IMPOSSIBILE PER KEIICHI...
...COMPIERE UN'AZIONE COSÌ TEMERARIA!
SUVVIA, STAVO SCHERZANDO!

URD...
UGH! B-BELLDANDY?!
N-NON STAVAMO PRENDENDO IN GIRO KEIICHI, SORELLA...
AH AH AH... EHM...
UH?
CASTELLO DELLA SIGNORA URD
COSA?
UNA POZIONE IN GRADO DI FAR RICORDARE GLI ERRORI COMMESSI IN PASSATO?!
MMM...
CAPISCO... PEITHO TI HA DETTO UNA COSA DEL GENERE...

COME TI PERMETTI DI DUBITARE DELL'EFFICACIA DELLE MIE POZIONI?!

CONTENGONO ANCHE LA VITAMINA C!

HANNO UN NOME SOSPETTO, E CHI LE HA CREATE LO È ANCORA DI PIÙ!

SE NON CONOSCO L'ERRORE CHE HO COMMESSO...

...NON POSSO ESPIARE LE MIE COLPE...

HO DECISO CHE LE PROVERÒ!

DIECI MINUTI DOPO...

NIENTE...
ALLO-RA?

GRUNT
OH, MENO MALE! EVI-DENTEMENTE E` UNA PO-ZIONE DIFET-TOSA!

GLOM

SPIT

GUAR-DATE! COS'È QUEL-LO?!
AH?!

SCUSAMI, KEIICHI! SONO STATA IO A ESTRARRE UN CHIP DAL TUO PC!
È TUTTA COLPA MIA!
E HO ANCHE VERSATO IL TÈ SULLA TUA RICERCA!
LO DICEVO, IO!
FUNZIONA ECCOME!
VISTO?

CREDO...
CHE QUESTO SIGNIFICHI...
CHE BELLDANDY È TANTO SCIOCCA DA DIMENTICARE TUTTO...
MMM... NO, NON CREDO CHE SIA IL SUO CASO...
BE', PARE CHE NON CI SIA ALTRA SCELTA...
CHIEDIAMOLO A PEITHO!

CHE TIPO DI SERVIZIO POTREI OFFRIRGLI, OGGI?
FORSE IL BAGNO E` SEMPRE IL MIGLIORE...
TRIK
TRIK
UH?!

COSA?!

FLAP

PERDONAMI, PEITHO...

LO FACCIO PER LA MIA SORELLINA!

AAAH!

E' L'ORA DELLA PUNTURINA!

...ANCHE QUESTO È PER LA MIA SORELLINA!
YAHAAA!
HO PAURA...
...MA...
È PER IL TUO BENE!
VOGLIO ESSERE DIMESSA!
SKULD! DAMMI UNA MANO A TENERLA FERMA!
ZAFF

OOHMMMMM
AAAA...

U-ÙNA POZIONE CHE INCITA ALLA CONFESSIONE?!
DEVO DARLE L'ANTIDOTO...
ZAF
E POI, E POI...

SANTO CIELO...
E HO ANCHE SMONTATO IL SUO TEMPERAMATITE ELETTRICO!
SONO STATA IO A MANGIARE IL GELATO DI KEIICHI!

È COSÌ, ALLORA... CAPISCO...

...CHE BELLDANDY AVESSE DIMENTICATO QUEL FATTO...
ANCH'IO SOSPETTAVO...

HA CERCATO DI FARMELO DIRE RICORRENDO A UN MEZZO COSÌ VILE...
CHE TIPA ASSURDA!
MA CHE STAI DICENDO?!

SE PROPRIO VUOI SAPERE TUTTO...
D'AC-COR-DO!

THUMP
THUMP
VLAP

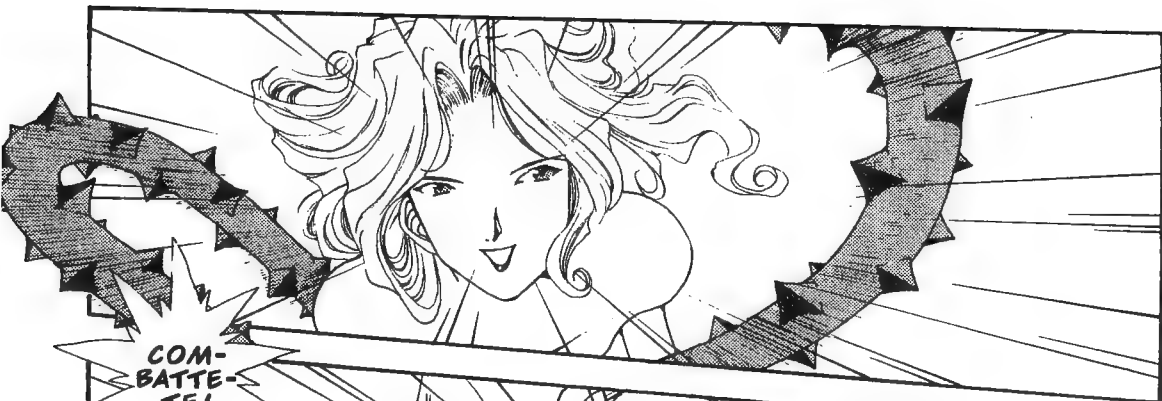
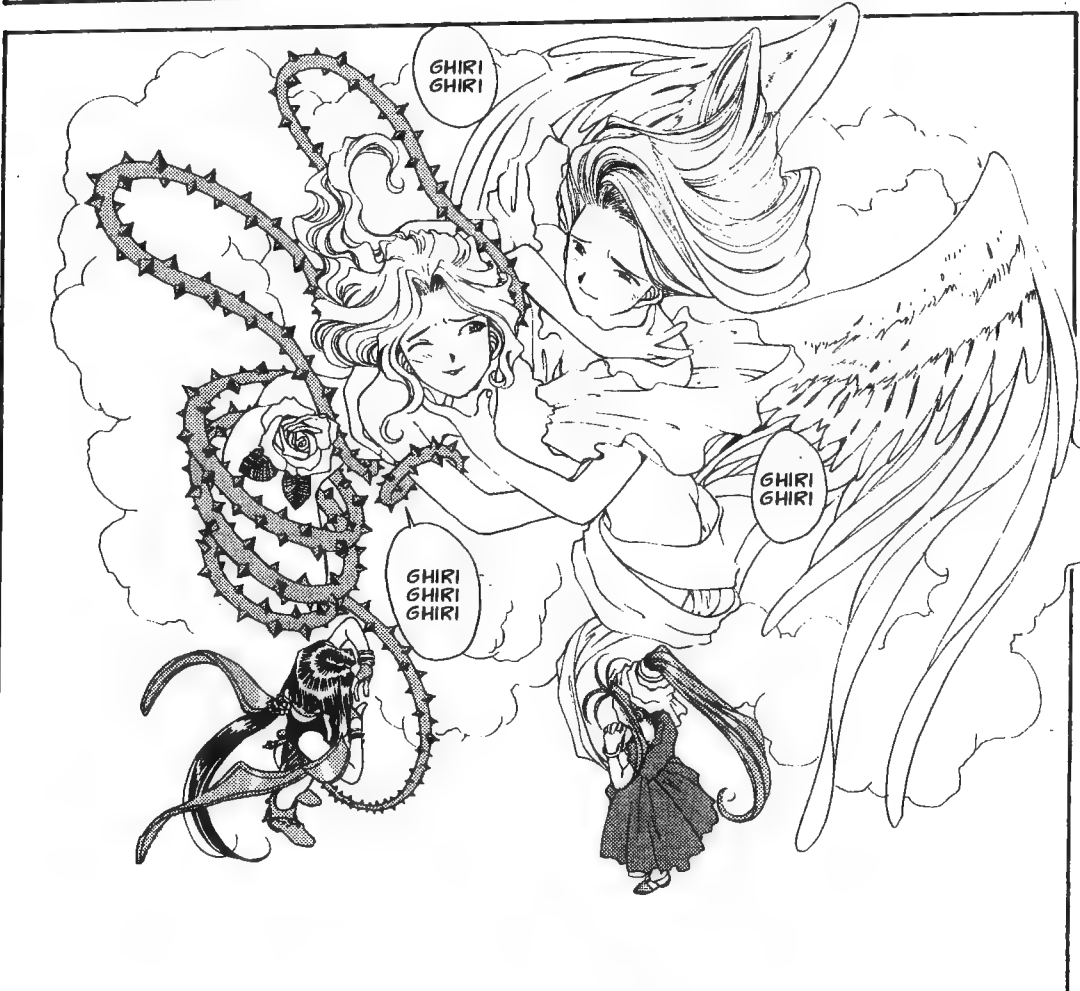
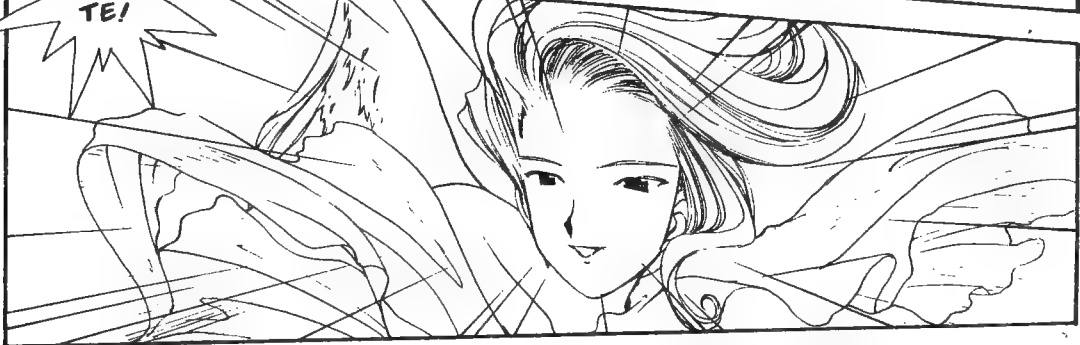
BELL-DANDY!
PUOI USCIRE UN MOMENTO?
UH?!
CHE...
CHE INTENZIONI AVRÀ MAI?
ZITTA!

BELLDANDY...
...IO...

...TI SFIDO ALLE TRE GARE DIVI-NE!

LE TRE... GARE DIVINE?!
URD... COSA SONO LE TRE GARE DIVINE?
NON LO SAI?
SI TRATTA DI UN'ANTI-CA SFIDA TRAMAN-DATA DALLE DEE SIN DALL'ANTI-CHITÀ...
...A CUI NESSUNO RICORRE DA TANTISSIMO TEMPO!

SE VINCERAI...
...TI SPIEGHERÒ PER QUALE MOTIVO CE L'HO CON TE!
INVECE, NEL CASO VINCESSI IO...
VEDIAMO...
...TU DIVENTERAI LA MIA SERVA!
CHE STUPIDA! BELLDANDY NON ACCETTERÀ MAI UNA SCOMMESSA DEL GENERE!
TU DICI?
BE'...
...D'ACCORDO!
ACCETTO!

ENTRAMBE DOVETE FAR APPARIRE UN ANGELO!
INIZIAMO CON LA PRIMA GARA!
IO, CHE SONO LA PIU` ANZIANA, SARO` L'ARBITRO!
BENE... ALLORA, SEGUENDO LE ANTICHE LEGGI...
HOLY BELL!
GORGEOUS ROSE!

COM-
BATTE-
TE!
GHIRI
GHIRI
GHIRI
GHIRI
GHIRI
GHIRI
GHIRI

CAPISCO PERCHÈ LA SFIDA DIVINA...

...ABBIA PERSO POPOLARITÀ!

IN REALTÀ SCOPRIMMO IN SEGUITO CHE LA SFIDA DIVINA ERA PIÙ DURA DI QUANTO SI POTESSE IMMAGINARE...

INFATTI, LE DUE DEE ERANO COLLEGATE IN TUTTO E PER TUTTO AL LORO ANGELO...

MPF...

...E, COME È NOTO, IL SOLLETICO È IL PIÙ CLASSICO...

...ED EFFICACE MEZZO DI TORTURA!

PFF...

SECONDA GARA!

NEANCHE QUESTA E` UN GRAN-CHE`..

...

COSA TI SUCCEDE, SORELLI-NA?

COSI` PERDE-RAI!

NO...

NON POSSO COLPIRLA!
BE', IO SI! HOP! HOP!

BELLDANDY NON SAREBBE MAI RIUSCITA A COLPIRE LE TALPE QUANDO USCIVANO ALLO SCOPERTO...

OH, MENO MALE!
VINCE PEITHO!
PROPRIO COME IMMAGINAVO! AH AH!

PASSIAMO ALLA TERZA GARA!
WHIP WHIP

FZATT

SEMBRI MOLTO ALLEGRA...

QUESTA QUI MI PIACE PERCHÈ FA **UN SACCO DI CHIASSO!**

FREMO D'IMPAZIENZA!

IL CENTRO VALE **CENTO PUNTI!** A MAGGIOR DISTANZA DAL CENTRO CORRISPONDONO SEMPRE MENO PUNTI, CHE DECRESCONO DI **VENTI** PER OGNI SETTORE!

MA...

...CHI COLPIRÀ PER PRIMA IL BERSAGLIO OTTERRÀ **QUARANTA PUNTI** DI BONUS!

INI-
ZIATE!
FLASH
FLASH

FLASH

KABOOM

HA FATTO CENTRO PER PRIMA... ORMAI E' TUTTO FINITO...

A MENO CHE... **QUALCUNO** NON MODIFICHI LA FIRMA...

E VA BENE...

COS ...?!

TANTO HO PERSO!

AH!

ORA TI RACCONTERÒ!
TE L'AVEVO PROMESSO!
CE L'HAI FATTA, BELLDANDY!

FLAP

CERCHERÒ DI FARTELO RICORDARE COMUNQUE...
FIIIIIIIIIII

...NON RIUSCIRESTI COMUNQUE A RICORDARLA...
COMUNQUE, SE NON LA CONSIDERI UNA COLPA...

COSA?

SI TRATTA DI UNO SPIRITO CAPACE DI FAR RIVIVERE IL PASSATO...
QUELLO È IL BENNU...

...TU VIAGGERAI NEL MIO PASSATO...
ORA...

E CONOSCERAI LA GRAVITÀ DELLA TUA COLPA...

EHM...
SCU-SA!
FINALMENTE AVRÒ UNA COMPAGNA...

OGGI DEVO ASSOLUTAMENTE TOGLIERE QUEL **BUG** DAL SISTEMA...

BELL-DANDY?

TU SEI PEITHO?
COME IMMAGINAVO...

SONO MOLTO FELICE DI POTER LAVORARE ASSIEME A TE!
TU SARAI LA MIA COMPAGNA? CHE BELLO!

TEMO CHE OGGI AVREMO A CHE FARE CON UN BUG PIUTTOSTO DURO...
MA CE LA METTEREMO TUTTA! LAVORIAMO INSIEME!

CERTO!

MA POI ...

E` IM-POSSIBILE IDENTIFICARE LA POSIZIONE DEL BUG!
N-NON CI RIESCO!

STA RI-FLUENDO!
SI E` UNITO AL VIRUS!

PEITHO!

PEITHO!
UHN...

FU UN BRUTTO SHOCK... PROPRIO IO...

...SVENNI LASCIANDOMI INVADERE DAL BUG...

MA LA COSA PIÙ **UMILIANTE**...

...FU IL TUO RAPPORTO SULL'ACCADUTO... NEL QUALE REGISTRASTI **ANCHE ME** COME MERITEVOLE DI LODE...

PERCHÈ L'HAI FATTO?!

HAI FORSE PROVATO **PIETÀ** PER ME?!

SUPPONGO CHE TU TI SIA SENTITA MOLTO **ORGOGLIOSA** PER CIÒ CHE HAI FATTO!

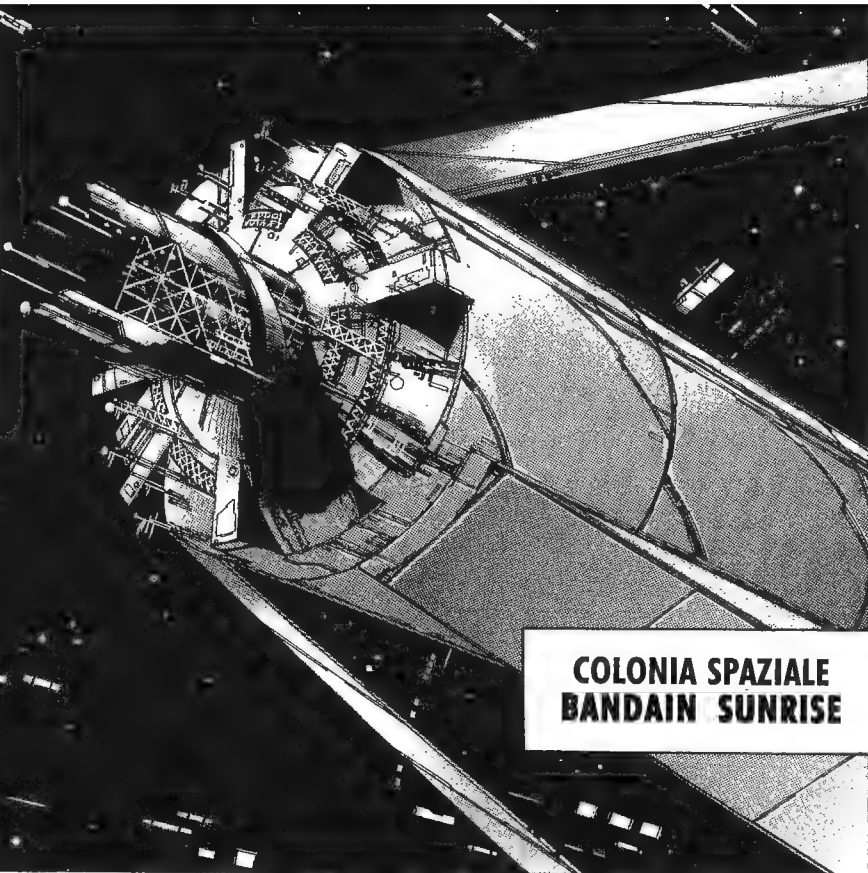
PERCHÈ NON HAI DETTO LA VERITÀ, QUELLA VOLTA? IL MERITO ERA **SOLTANTO TUO!**

ECCO LA TUA COLPA!

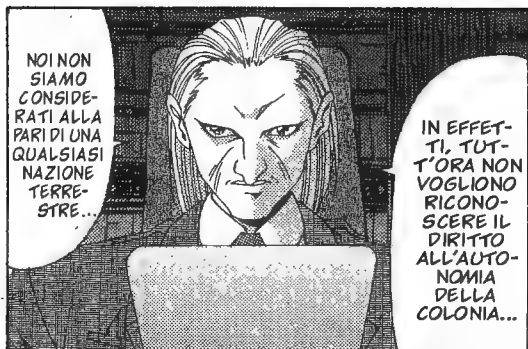
...NON LO SAPEVI?
OH, PEITHO...

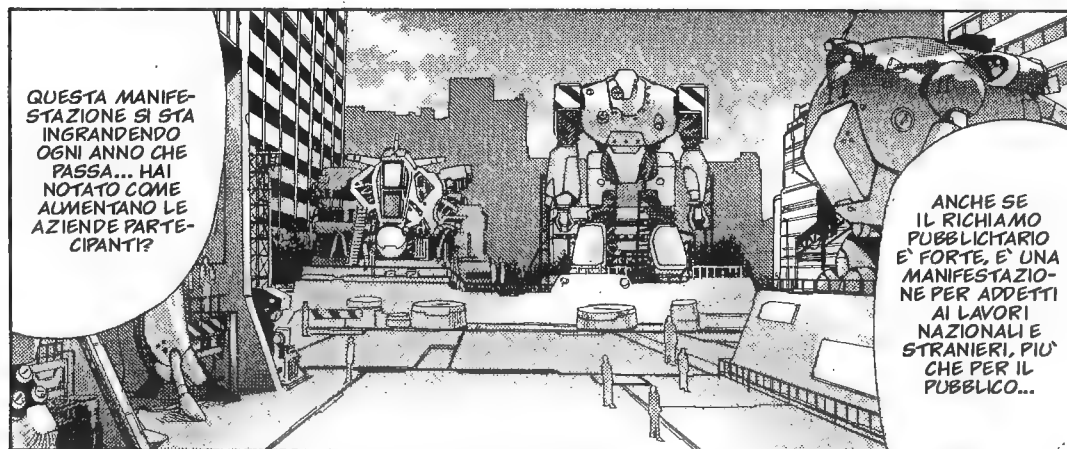
OH, MIA DEA! - CONTINUA

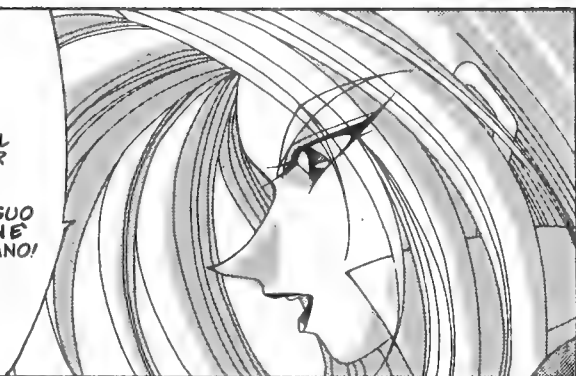
CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
UN INVIATO DAL CIELO

ALL'INIZIO DELL'ANNO 0079 DELL'ERA SPAZIALE... OH, NO! CI RISIAMO?! CHI HA SCAMBIATO ANCORA LE SCENEGGIATURE?! DICEVAMO... NELL'ANNO 2025, NELL'ORBITA TERRESTRE FU COSTRUITA UN'IMMENSA COLONIA SPAZIALE...

COLONIA SPAZIALE
BANDAIN SUNRISE

NOI NON SIAMO CONSIDERATI ALLA PARI DI UNA QUALSIASI NAZIONE TERRESTRE...
IN EFFETTI, TUTT'ORA NON VOGLIONO RICONOSCERE IL DIRITTO ALL'AUTONOMIA DELLA COLONIA...
DOPO AVER COSTRUITO QUEL BARATTOLO DI LATTA CHE CHIAMANO COLONIA, NON CREDO CHE ESITEREBBERO A BOICOTTARCI SU OGNI FRONTE, SE SI TROVASSERO COSTRETTI A FARLO!
NON SIAMO ANIMALI DOMESTICI DA TENERE AL GUINZAGLIO DELLA TERRA!

SE LE LORO INTENZIONI SONO VERAMENTE QUESTE, ALLORA NON C'È BISOGNO DI RICORRERE A **MEZZI LEGALI**...
S-STA DICENDO CHE...?
LA **CREAZIONE DI ARMI** NELLA COLONIA E LA LORO **ESPORTAZIONE** SONO **VIETATE** DALLE LEGGI INTERNAZIONALI, MA...
N-NON AVRÀ MICA ...?!
GIÀ... SE L'**ARMA ROBOT** CREATA IN SEGRETO DALLA MIA ORGANIZZAZIONE INTERESSASSE A **QUALCUNO** SULLA TERRA...
...È PROBABILE CHE LE OFFERTE DI **COLLABORAZIONE** INIZIEREBBERO A PIOVERE ABBONDANTI... E TRATTANDOSI DI CANALI **CLANDESTINI**, NON CI VERREBBERO IMPOSTI NEMMENO I DAZI DOGANALI...

TERZA ESPOSIZIONE MONDIALE DEI ROBOT
EHI, TU! PIU' A DESTRA!
NON PERDETE TEMPO! L'ESPOSIZIONE INIZIA DOMANI!
EHI, CHISATO! VEDO CHE STAI LAVORANDO CON GRANDE ENTUSIASMO!
E' UN ONORE POTER PARTECIPARE ALL'ESPOSIZIONE MONDIALE DEI ROBOT, VERO?
NON ESSERE IPOCRITA COME TUO SOLITO...

* DOLCI GIAPPONESI - KB

QUI SONO RADUNATI TUTTI I PIÙ IMPORTANTI ROBOT DELLA TERRA...
LA TUA MISSIONE È DISTRUGGERE TUTTI I ROBOT TERRESTRI PRESENTI ALL'ESPOSIZIONE, KAORI!
PRIMA O POI, CHI SARÀ INTERESSATO ALLA TUA POTENZA SI METTERÀ IN CONTATTO CON NOI!
UNA VOLTA CHE LE TRATTATIVE SARANNO AVVIATE, IL NOSTRO OBIETTIVO SARÀ QUELLO DI...
OBIETTIVI?
LA COSA NON MI RIGUARDA...
A ME BASTA AVERE L'OCCASIONE DI COMBATTERE!
IO SONO UN ROBOT DA COMBATTIMENTO, COSTRUITO SOLO PER LA GUERRA..
...NON È COSÌ?!
COMBATTERE E VINCERE... QUESTI SONO GLI UNICI OBIETTIVI DELLA MIA ESISTENZA...

AH AH AH... MI HANNO REGALATO DEI DOLCETT IN PIU'!
QUELLA RAGAZZA... IL MIO SCANNER VISUALIZZA TRACCIATI D'ENERGIA AL SUO INTERNO... NON E' UN ESSERE UMANO!
OH?!
THAP
INTERESSANTE... ANCHE SULLA TERRA ESISTE UN ROBOT CON SEMBIANZE UMANE DOTATO DI AI*...
TU SEI UGUALE A ME!
* INTELLIGENZA ARTIFICIALE
COSA?! PER CASO, ANCHE TU...

...VAI MATTA PER I TAIYAKI?!
BE', NON TI DARÒ I MIEI! POSSO AL MASSIMO REGALARTENE UNO...
EHM...

BRAM

OH?
COSA DIAVOLO E' STATO?!

HO
STATE BENE?! NON SI E' FERITO NESSUNO?!
EHI! COSA DIAVOLO E' SUCCESSO?!
SBRIGATEVI A ESTINGUERE IL FUOCO!

SPLASSH
ROBOT ADDETTO ALLA SICUREZZA RES-Q TARO

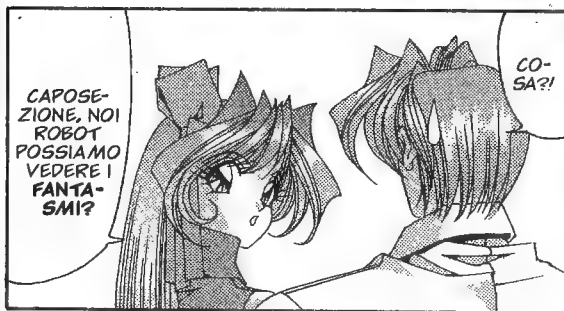
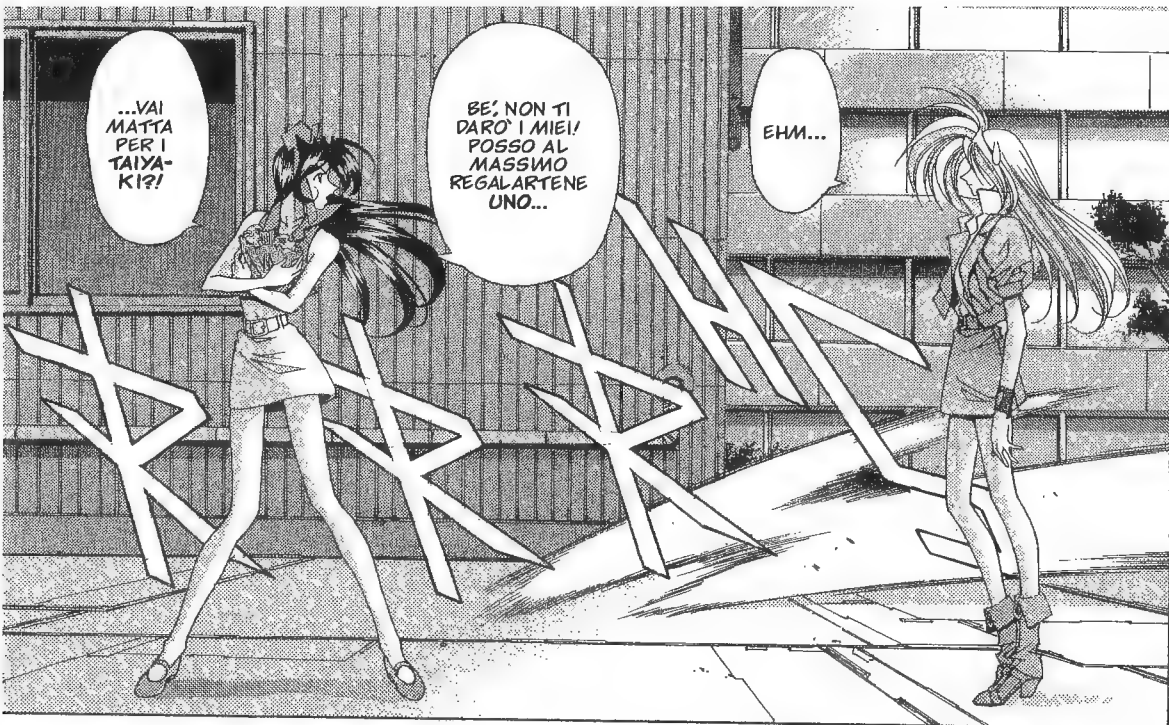
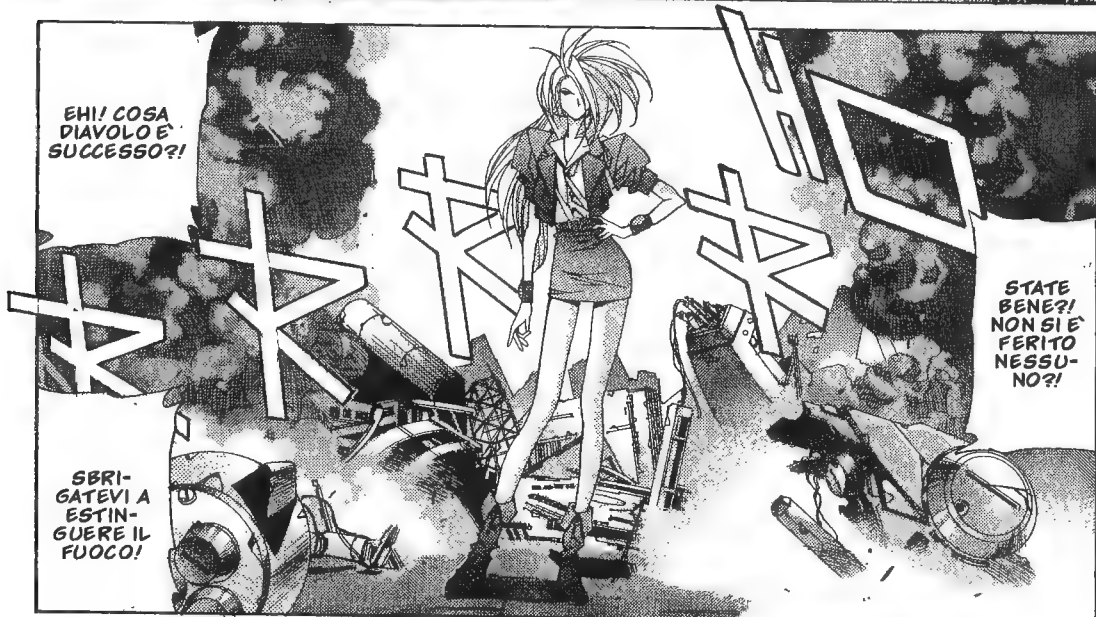
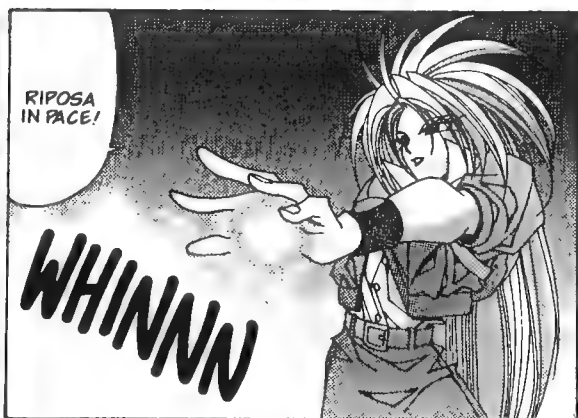
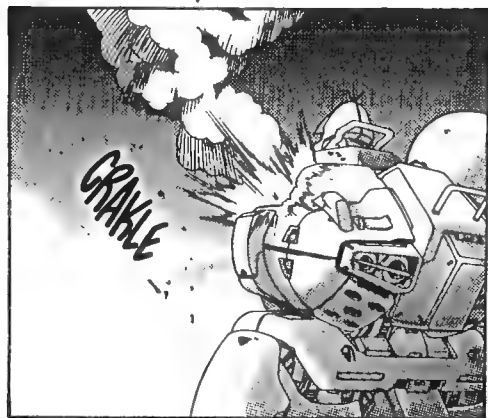
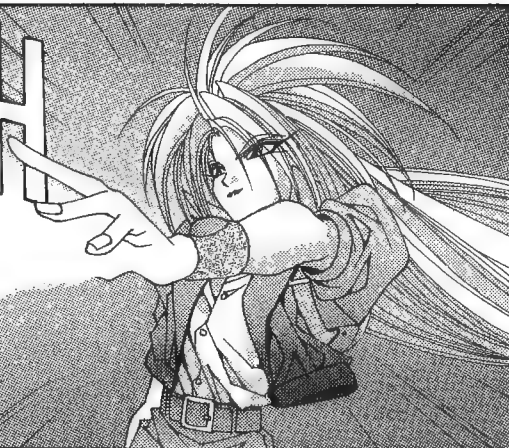
COUGH! COUGH!
EHI, TU! E' PERICOLOSO! VIENI DA QUESTA PARTE!
RRR

HUH...

CRAKLE

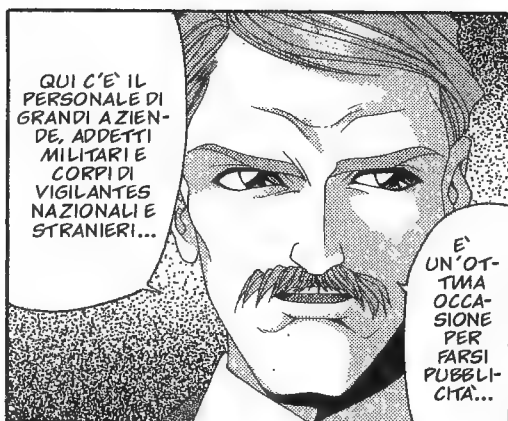
RIPOSA IN PACE!
WHINNNN

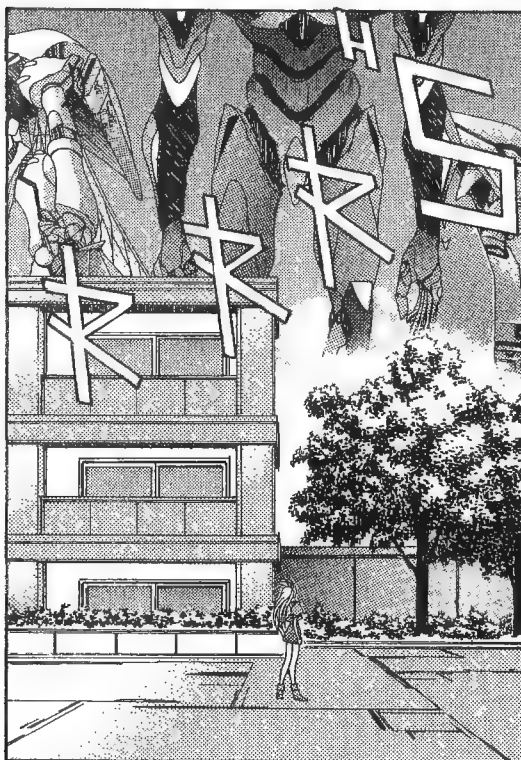
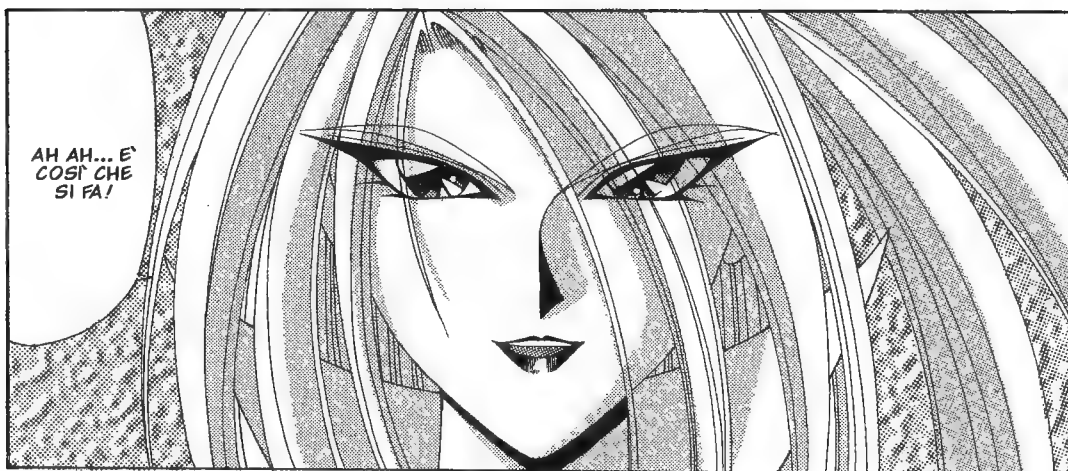
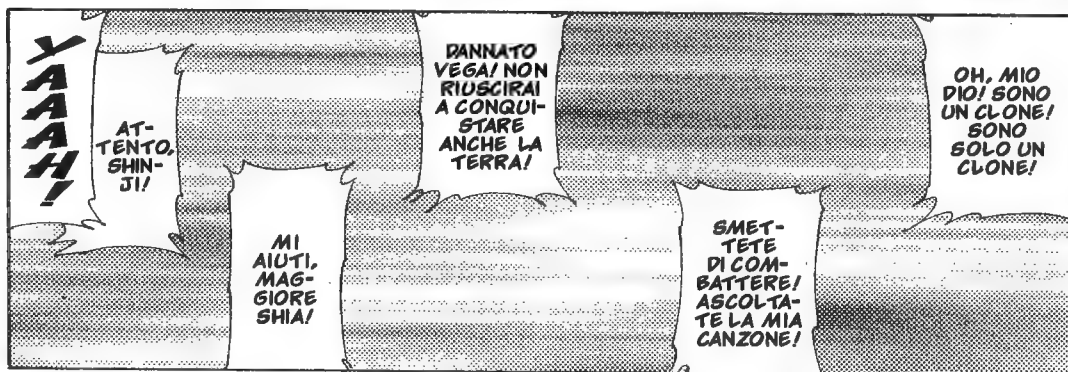
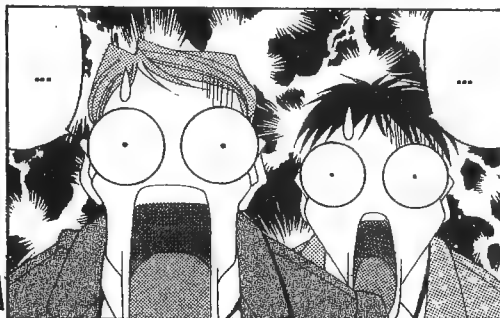
FLASH

KRAOOM

AH AH AH! CHE **MELODIA** DI DISTRUZIONE! CHE **PROFUMO** D'OLIO BRUCIATO!

IO **AMO** TUTTO QUESTO!

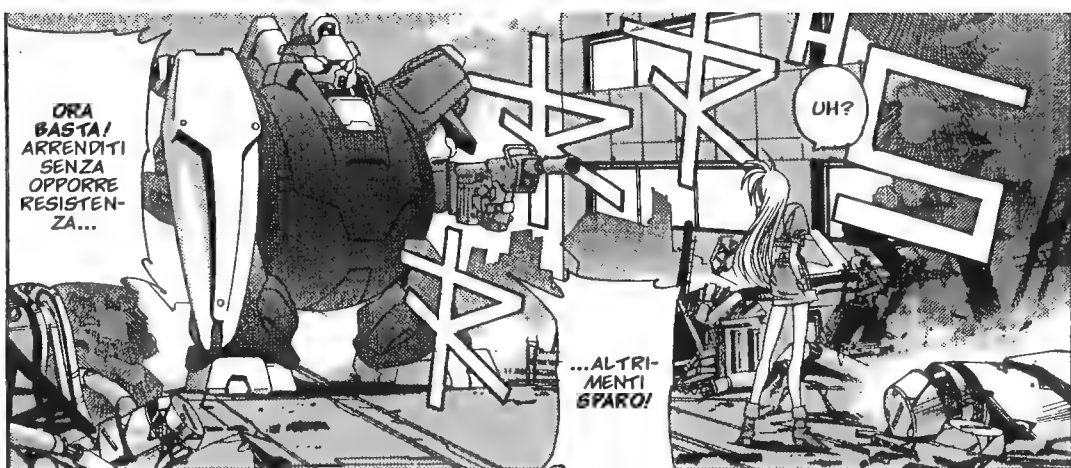
QUI C'È IL PERSONALE DI GRANDI AZIENDE, ADDETTI MILITARI E CORPI DI VIGILANTES NAZIONALI E STRANIERI...

È UN'OTTIMA OCCASIONE PER FARSI PUBBLICITÀ...

OTAKUIZ 1: SIETE IN GRADO DI COMPLETARE I SEGUENTI BALLOON?

OTAKUIZ 2: RICONOSCETE I ROBOT IN QUESTA VIGNETTA?

OTAKUIZ 3: E QUESTI, LI RICONOSCETE?

WRAM
...CI PEN-SERÒ IO!

COSA?! LA SUPER-LEGA NON REGG... AAH!
BOR
HAM

UNA VELOCITÀ E UNA POTENZA DEL GENERE NON SONO AFFATTO NORMALI...
NELL'ANDROIDE È ALLO STESSO LIVELLO DI SAYURI... ANZI... POTREBBE ESSERE ADDIRITTURA SUPERIORE...

SCREANZATO! IL NEW BALL NON È CERTO STATO COSTRUITO PER DIVERTIMENTO!
CHISATO! NON FARE LA STUPIDA!
THUMP
NON LE PERMETTERÒ DI CONTINUARE A DISTRUGGERE INDISTURBATA!
QUESTO NON È UN AVVERSARIO CHE PUOI AFFRONTARE CON UN ROBOT DEL GENERE!

MA CHE STUPIDA! NON PUOI AFFRONTARLA LEALMENTE!

CONTRO UN AVVERSARIO DEL GENERE OCCORRE USARE LE MINE... OPPURE PRENDERE QUALCHE OSTAGGIO!

CAPOSEZIONE... MA CHE TI È PRESO?

HM... ARRENDERMI?

COSA SIGNIFICA...

...QUESTA STRANA PAROLA?!

UH!

DUMF
LASSU'!
SLASH
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
NO, CHISATO! E` UN TRUCCO!
SOTTO DI TE!
ACCIDENTI! NON ERA LEI!

COSA?!
AARGH!
THRUMP
YATAH!

E ORA, IL COL-PO DI GRA...
WHINN

SMET-TILA!
UH?!

PERCHE' TI COMPORTI IN MODO COSI' CRUDELE?!

MM...
COSA TI HA FATTO DI MALE TUTTA LA GENTE CHE STAVA QUI?!

INCREDIBILE... CERCHI UNA SPIEGAZIONE ..?
NON MI SAREI MAI ASPETTATA QUESTE PAROLE DA UNA COME TE...

NON TI HANNO MAI INSEGNATO CHE NON DEVI FARE DEL MALE ALLA GENTE O DISTRUGGERE QUALCOSA SENZA MOTIVO?!

SEI TU, KONDO? SONO SAKAZAKI! HO UN MESSAGGIO PER TUTTI QUELLI DELLA SETTIMA SEZIONE!
INVIATE SUBITO UN ELICOTTERO VELOCE E ALMENO QUATTRO SAINT-PEI ARMATI FINO AI DENTI!

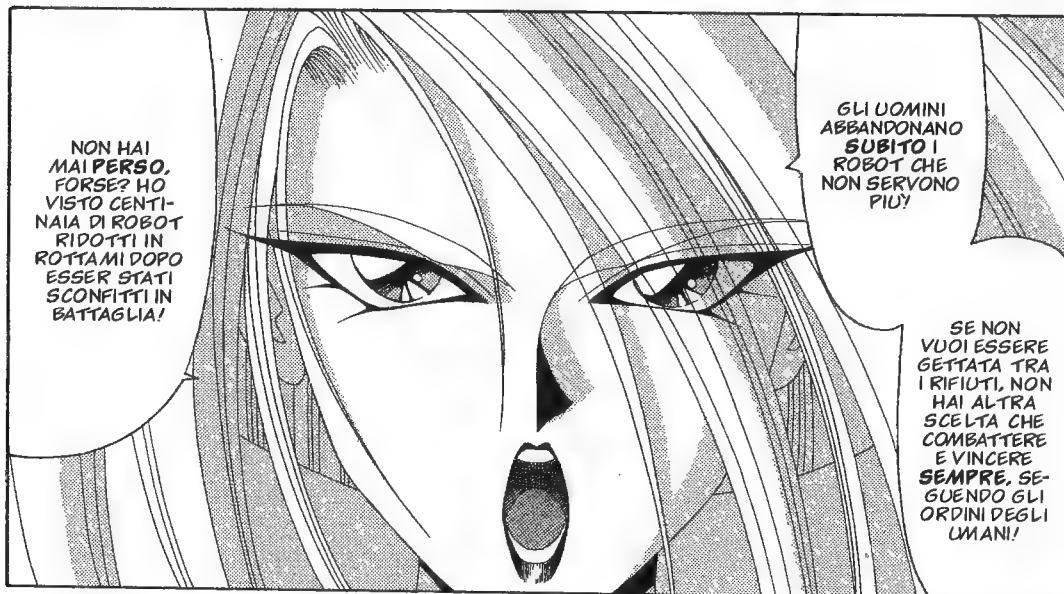
ABBIAMO SUBITO UN ASSALTO DA UN ROBOT DI PROVENIENZA IGNOTA!
SÌ, SÌ... SAYURI E' CON NOI...

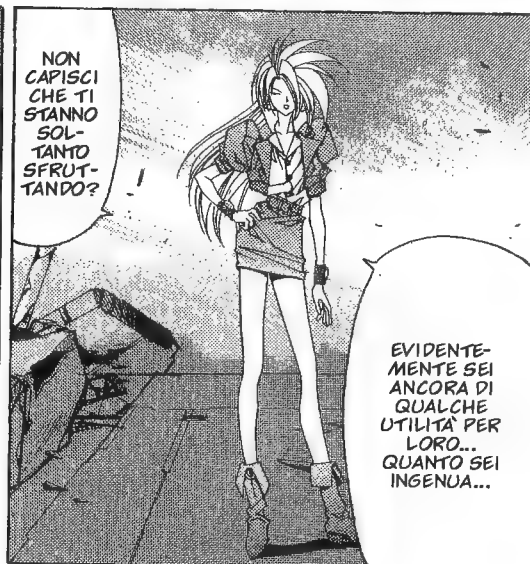
...MA STO CERCANDO DI DIRVI CHE SI TRATTA DI UN OSSO TROPPO DURO ANCHE PER LEI! HO BISOGNO DI RINFORZI!

CO...? NO! NON STO SCHERZANDO!
COME SAREBBE A DIRE CHE NON CI CASCHI PIU'?!
MA E' VERO! SIAMO IN PERICOLO SUL SERIO!
TI PREGO...
NON E' AFFATTO COME PENSI...
MORALE: LA FAVOLA DI PIERINO E IL LUPO AVEVA RAGIONE... NON LANCIATE ALLARMI INUTILMENTE...

UN ROBOT DA COMBATTIMENTO DEVE SOLO COMBATTERE E DISTRUGGERE SEGUENDO GLI ORDINI IMPARTITI!
SOLO IN QUESTO PUO' TROVARE LA RAGIONE DELLA SUA ESISTENZA!
NON E' VERO...

IO... IO SONO DIVERSA!
PER FARE LE COSE CHE DICI TU NON OCCORRONO NE` IL CIRCUITO EMOZIONALE, NE` QUELLO CEREBRALE DELL'AI!

ECCOME SE SERVONO! FANNO AUMENTARE LA VOLONTÀ DI COMBATTERE!
SE NON RIESCI A TROVARE L'ORGOGLIO E IL PIACERE DI COMBATTERE, NON SARAI MAI DEGNA DI ESSERE UN ROBOT DA COMBATTIMENTO!

NON HAI MAI PERSO, FORSE? HO VISTO CENTINAIA DI ROBOT RIDOTTI IN ROTTAMI DOPO ESSER STATI SCONFITTI IN BATTAGLIA!
GLI UOMINI ABBANDONANO SUBITO I ROBOT CHE NON SERVONO PIU'!
SE NON VUOI ESSERE GETTATA TRA I RIFIUTI, NON HAI ALTRA SCELTA CHE COMBATTERE E VINCERE SEMPRE, SEGUENDO GLI ORDINI DEGLI UMANI!

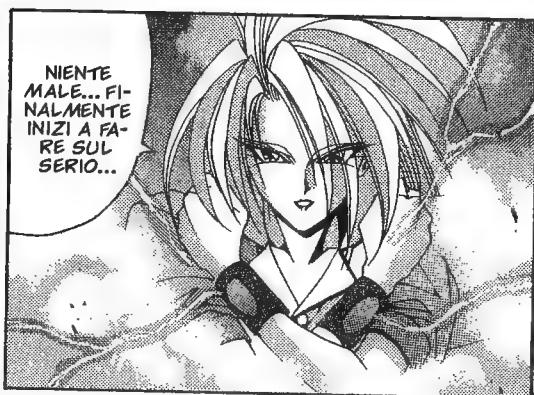
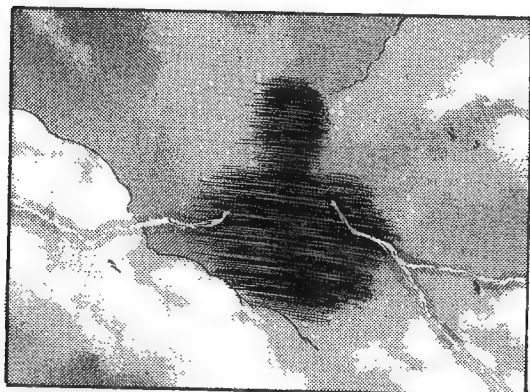
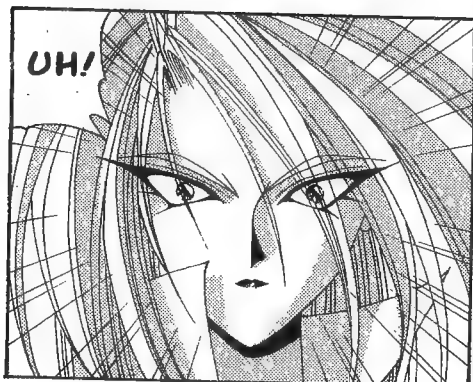
NON E' VERO! QUANDO MI GUASTO, IO VENGO SEMPRE RIPARATA CON CURA!
IL CAPOSEZIONE HA DETTO CHE I ROBOT SONO GLI AMICI DEGLI ESSERI UMANI!

NON CAPISCI CHE TI STANNO SOLTANTO SFRUTTANDO?
EVIDENTEMENTE SEI ANCORA DI QUALCHE UTILITÀ PER LORO... QUANTO SEI INGENUA...

GLI UOMINI CERCANO SEMPRE DI FABBRICARE ROBOT MIGLIORI! I VECCHI MODELLI SONO DE-STINATI A ESSERE ROTTAMATI COME MATERIALE DI SCARTO!
ANCHE TU, PRIMA O POI, FINIRAI A PEZZI IN UN BIDONE DELLA SPAZZATURA!
NO! NON È COSÌ!
I ROBOT SONO AMICI DEGLI ESSERI UMANI! E GLI UOMINI NON BUTTANO MAI VIA...
...I LORO AMICI!

UH!

WRR

L'HA COLPITA IN PIENO!

RRRHO

QUELLO E' L'AFB* ...UNA BARRIERA GENERATA DA ONDE ELETTRO-MAGNETICHE AD ALTA TENSIONE...

PERO' NON DOVREBBE COMUNQUE ESSERE IN GRADO DI DIFENDERSI DALLA HELL VOICE...

MA COME HA...?

* AFB: ABSOLUTE FIELD BARRIER

AAH!

LA TUA ESISTENZA IN QUESTO MONDO DURERÀ SOLTANTO UN ALTRO MISERO MINUTO...

...

CALMBREAKER - CONTINUA

Rumiko Takahashi
vi invita al terzo atto
della commedia
1 Pound Gospel
Si conclude con il terzo
romantico volume
a fumetti la prima
miniserie dedicata
al pugile Kosaku e
a Suor Angela.
Un appuntamento
da non perdere
dall'autrice di Lamù,
Maison Ikkoku e
Ranma 1/2!
Rumiko Takahashi
1 POUND Gospel
ONE
STORIE DI KAPPA
NUMERO 40
LIRE 6.000
3
EDIZIONI
STAR COMICS

...e che sia un anno all'insegna dei manga!

Akira Toriyama, Rumiko Takahashi, Naoko Takeuchi, Kosuke Fujishima, Masatsugu Iwase, Tsukasa Hojo, Hirohiko Araki, Kazuhiro Fujita, Buronson, Tetsuo Hara, Takashi Shiina, Kamui Fujiwara, Yuzo Takada, CLAMP, Kenichi Sonoda, Riku Sanjo, Koji Inada, Yuji Horii, Masamune Shirow, Masakazu Katsura, e altri straordinari maestri del manga ti aspettano ogni mese in edicola e in libreria...